DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE

EIGHTEEN YEARS AFTER THE GREAT WAR, YOUNG DRAGOON NOWE AND HIS DRAGON LEGNA JOIN THE RANKS OF THE KNIGHTS OF THE SEAL. HOWEVER, NOWE'S DESTINY TAKES AN UNEXPECTED TURN AS FATE LEADS HIM BEFORE THE MYSTERIOUS GAIA, MANAH...

ドラッグオンドラグーン2 公式コンプリートガイド



Art Direction : Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura (Banana Studio)
Photography : Hiroshi Shibaizumi (Hand Made)
Object : Toshio Hayashi, Yurie Sato (Hayashi Bijutsu)



封印騎士団に蒼竜を駆るという、一人の騎士がいた。
ノウェという名の青年だった。
彼はこの世界に潜在していた、様々な『謎』に気付かず、
騎士団の一員として、闇雲に精進を続ける日々を送っていた。
だが、ある出来事で事態は一変する。
今まで『謎』ではなかったものが、
自分の存在をも揺るがす大きな『謎』として、
一度に彼を襲ったのだ。

世界を護る『封印』とは本当に護るべきものなのか？
封印を守護する『契約者』とは何者なのか？
マナとはどんな存在なのか？
そして『自分』は何者なのか？

次第に『謎』が解けていくと同時に、
『自分』の存在意義を見出していくノウェ。
それとは対称的に、レグナはノウェを導き続ける。
まるですべての終焉を知っているかのように……。

DRAG-ON DRAGOON2
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

EIGHTEEN YEARS AFTER THE GREAT WAR, YOUNG DRAGOON NOWE AND HIS DRAGON LEGNA JOIN THE RANKS OF THE KNIGHTS OF THE SEAL. HOWEVER, NOWE'S DESTINY TAKES AN UNEXPECTED TURN AS FATE LEADS HIM BEFORE THE MYSTERIOUS GAIA, MANAH...

ドラッグオンドラグーン2 公式コンプリートガイド



SQUARE ENIX



DRAG-ON DRAGOON 2
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

EIGHTEEN YEARS AFTER THE GREAT WAR, YOUNG DRAGOON NOWE AND HIS DRAGON LEGNA JOIN THE RANKS OF THE KNIGHTS OF THE SEAL. HOWEVER, NOWE'S DESTINY TAKES AN UNEXPECTED TURN AS FATE LEADS HIM BEFORE THE MYSTERIOUS GAIA, MANAH...

ドラッグオンドラグーン2 公式コンプリートガイド

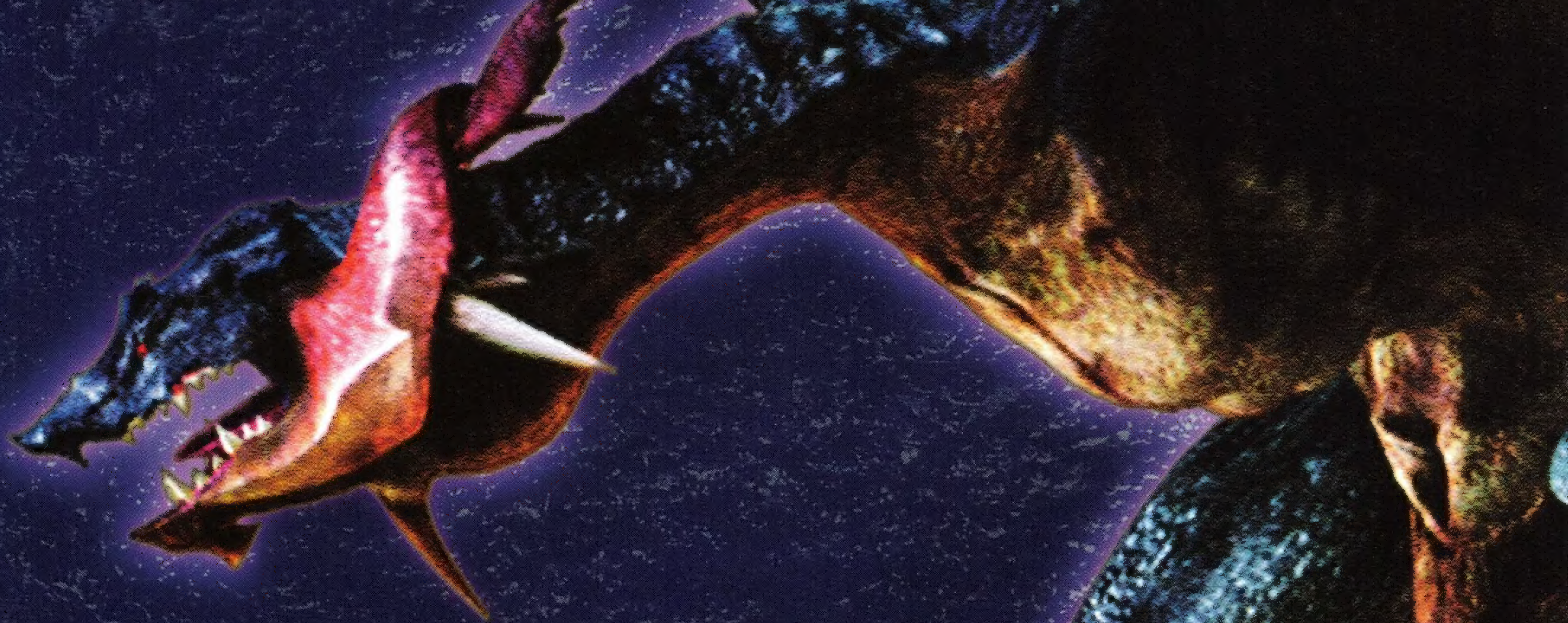
DRAG-ON DRAGOON 2
ドラッグ オン ドラグーン2
封印の紅、背徳の黒
love red, ambivalence black

Prologue
―プロローグ―

赤き竜の

遠い昔、世界のすべてが力によって支配されていた時代。
その平和な世を崩壊へと導く“封印”を巡り、
連合軍と帝国軍との戦闘は熾烈を極めていた。
その連合軍の中に一人の戦士がいた。名をカイムという。
“封印”の象徴である女神となった妹フリアエを護るため、彼には力が必要だった。
戦いの最中、彼は帝国軍に捕らえられていたレッドドラゴン・アンヘルと出会う。
互いに共鳴したカイムとドラゴンの魂は、“契約”という形で融合していった。
そして、女神フリアエを護るため、戦いに明け暮れるカイムとアンヘル。
だが、その健闘空しく封印の女神フリアエが死に最終封印は解かれ、
世界の崩壊が始まってしまう。

そのきっかけとなったのはたった6歳の少女。
母に愛されず、神にすがってしまった哀れな娘だった。
名をマナという。



命を削る数々の死闘を越え、やがて、最後の戦いは終わった。
しかし、真の安息を得るためには、世界に新たなる“封印”が必要だった。
カイムと出会い、人間の魂の深淵に触れたレッドドラゴン・アンヘルは、
“封印”の代償として自らの身を捧げ、世界は再び平定される。
己が半身であるアンヘルを失ったカイムは、
その時初めての涙を流した……。

そして18年の年月が流れる……。

封印の崩壊……

かつての大戦の英雄、前神官長ヴェルドレが
アンヘルの“封印”を永遠のものとするため組織した『封印騎士団』。

ここにまた一人、竜騎の戦士が現れる。
竜に育てられ、竜語を解し、竜を駆る少年。

名をノウェという。




彼を守り、育てた蒼竜・レグナと共に
封印騎士団に属するも、
そこでノウェは「竜の子」と呼ばれる異端の存在だった。

だが、ノウェの運命は、ある「聖女」との出会いによって
大きく変化していく。
その「聖女」はマナと呼ばれていた……。

その時世界は……

ドラッグオンドラグーン2
公式パーフェクトガイド

Contents



CHAPTER 1

CHARACTER INTRODUCTION

DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE

【キャラクター紹介】

Nowe

ノウェ 声:勝地 涼





竜眼の救世主

Profile

蒼竜レグナに育てられ、前封印騎士団団長オローを養父に持つ青年。レグナに育てられてきたため、竜語を操ることができる。レグナと共に封印騎士団居住区に住んでおり、戦いの際は先陣を切って戦地へ赴く。その特殊な生い立ちのせいで、他の者からは「竜の子」と恐れられているが、神官長セエレからは「救世主」という名で呼ばれている。

感受性が強くなかなか人に心を開かないが、心に秘める意志は強い。レグナを本当の父のように慕い、行動をいつも共にしている。

✤使用武器✤



戦闘スタイル

養父オローから仕込まれた剣術をベースに、高い身体能力を駆使して戦う。剣と長剣の2種類を使い分ける。接近戦を得意とし、疾風の如き剣捌きは、複数の敵相手でも互角に渡り合うことができる。



特性

村人や賞金稼ぎをのぞく対人間戦に強く、多くのダメージを与える。その半面アンデッドには弱く、その力を活かし切れない。

Legna

誇り高き蒼竜

レグナ●声：原田芳雄





能力

口からは灼熱の業火を発する。また多くの敵に対しては追尾性のある火球で攻撃する。魔力を自らの力に変え一気に爆発させるドラゴン・オーバー・ドライブを使うことができる。



Profile

雄々しい翼と鋭い爪、強靭な体躯を持つ蒼きドラゴン。幼きノウェを保護し、父親代わりとして育ててきた。ノウェに対しては心を開き、父親らしい言動を多く発する。しかし、他の者には、誇り高き竜族として心を開くことはなく、威厳にあふれた態度で接する。ノウェを育て上げたが、それは人間に対し好意を持っているというわけではなく、むしろ人間を軽率な生物として高見から傍観しているようである。

罪を背負う聖女





Manah

マナ●声：小雪

使用武器



Rod《杖》

Profile

封印騎士団の犠牲となっている、弱き人々を救う解放者として活動している女性。その行動から「聖女」と呼ばれ慕われている。その正体は、18年前に世界を滅亡す前にまで追い込んだ、「天使の教会」の司教である。本人はその事実を口にすることはない。それが過去の記憶を忘れているためなのか、また、その事実を隠しているのかは定かではない……。

性格は常に冷静で合理的。どんな事態に対しても対処できるように知識を蓄えている。あらゆる困難に対して、一人で立ち向かっていく強い意志を持つ。

戦闘スタイル

強き魔力を持つ彼女は、その魔力を十分に発揮できるように杖を武器に戦う。他の仲間よりMPの回復が早く、魔法だけで十分に敵と戦っていける。杖を使った物理攻撃は、踊るようにして華麗。しかし攻撃力は低い。



特性

魔法使いに圧倒的な強さを発揮する。しかし、魔物には弱い。魔法メインで戦うといいだろう。



純潔にして華麗なる女騎士





Eris

エリス●声：相武紗季

Profile

封印騎士団の準級騎士として活躍する女騎士。ある貴族の家系に生まれ、幼くして封印騎士団に預けられた。生まれ持った高い才能と、負けん気の強い性格から、めきめきと才能を現し、現在の地位にまで上り詰めた。ノウェとは騎士団で共に育った幼なじみの間柄である。騎士としては先輩にあたり、厳格な態度で接するが、普段は友人として、気さくな態度で接している。最近では、ノウェを一人の男性として若干意識をしているような態度も見られるようだ。



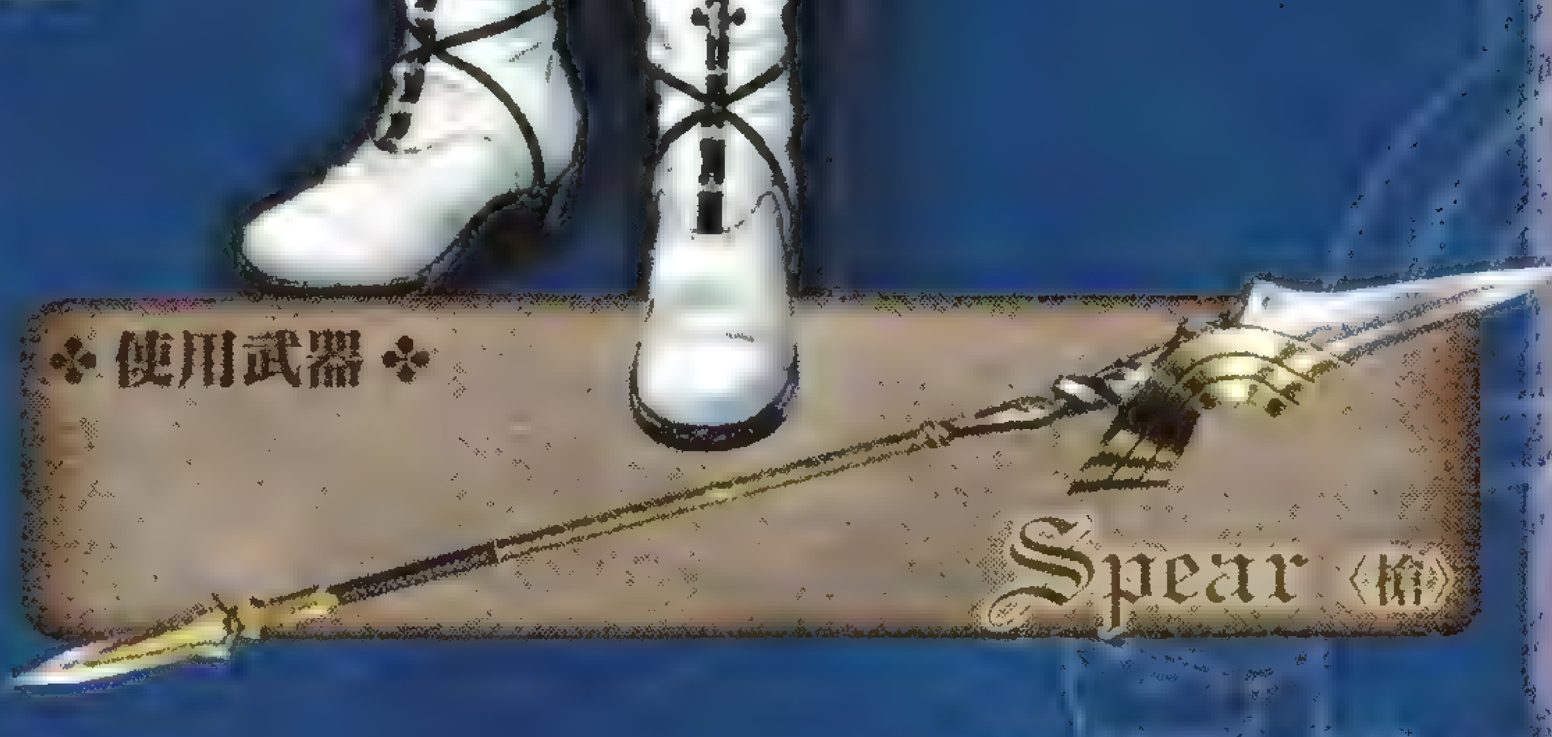
戦闘スタイル

自分の身の丈ほどもある槍を駆使して戦う。槍独自の戦い方として、円を描くような軌跡をもって敵を攻撃する。槍の持つコンビネーションの性能から直線的な攻撃を得意としている。

特性

聖なる力を駆使し、アンデッドに対し他の仲間よりも多くのダメージを与えることができる。その半面、村人や賞金稼ぎをのぞく人間の敵を苦手としている。

使用武器



Spear〈槍〉





Urick

ユーリック●声:小山力也

死を許されない運命

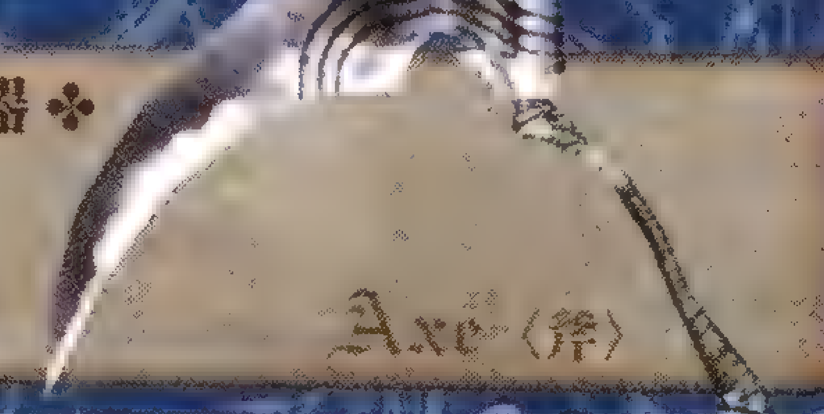




Profile

常に黒き仮面を被っている謎多き男。3年前、とある事件により死神と契約。その日から「死の呪縛」に囚われ、死ぬことの許されぬ体となってしまう。その容姿とは裏腹に彼の発する言葉は軽く、話の半分以上が冗談めかした言葉で形成されている。また滅多なことでは本音を口に出すことはない。過去に封印騎士団に所属していたようで、ノウェとエリスの二人を知っている。ノウェたちと行動を共にするようになってからは、彼らの兄貴分的な役割として様々な助言をしてくる頼れる存在となる。

✣使用武器✣



Axe〈斧〉

戦闘スタイル

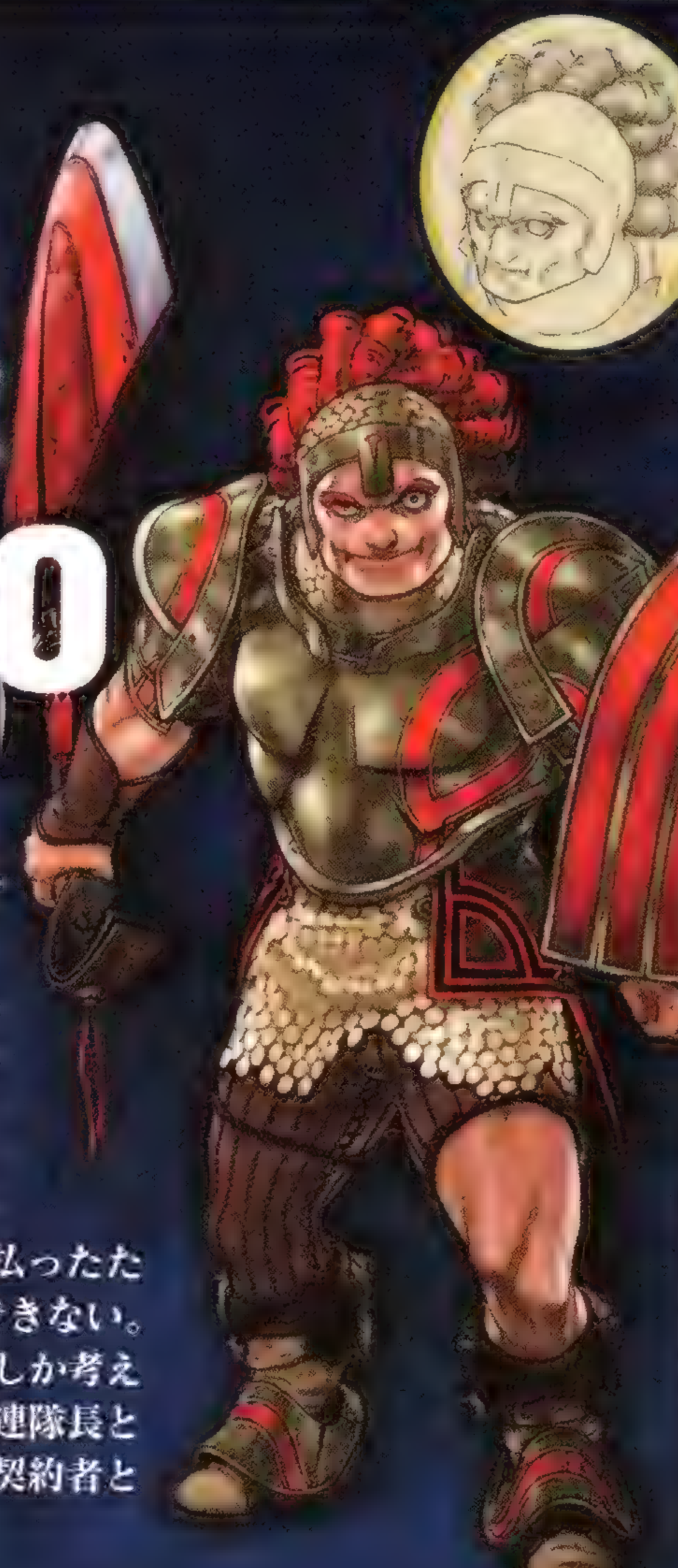
重量があり、巨大な刃を持つ斧で攻撃する。斧の特性から攻撃速度は遅く、接近戦は得意としないが、一度攻撃が始まれば、周囲の敵を巻き込みながら、斬るというよりも、なぎ倒していくような破壊力抜群の攻撃で敵を圧倒する。

特性

モンスターに対して圧倒的な強さを発揮する。どんな巨大な敵であってもその強さは変わることがない。しかし魔法使いを苦手としている。



炎に包まれし暴君

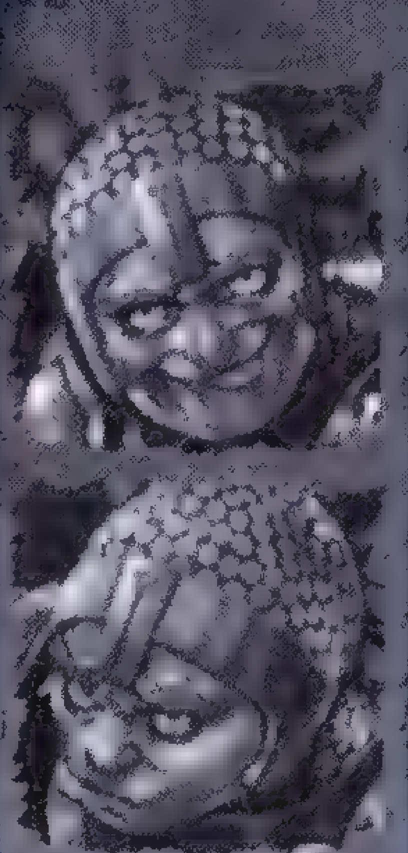


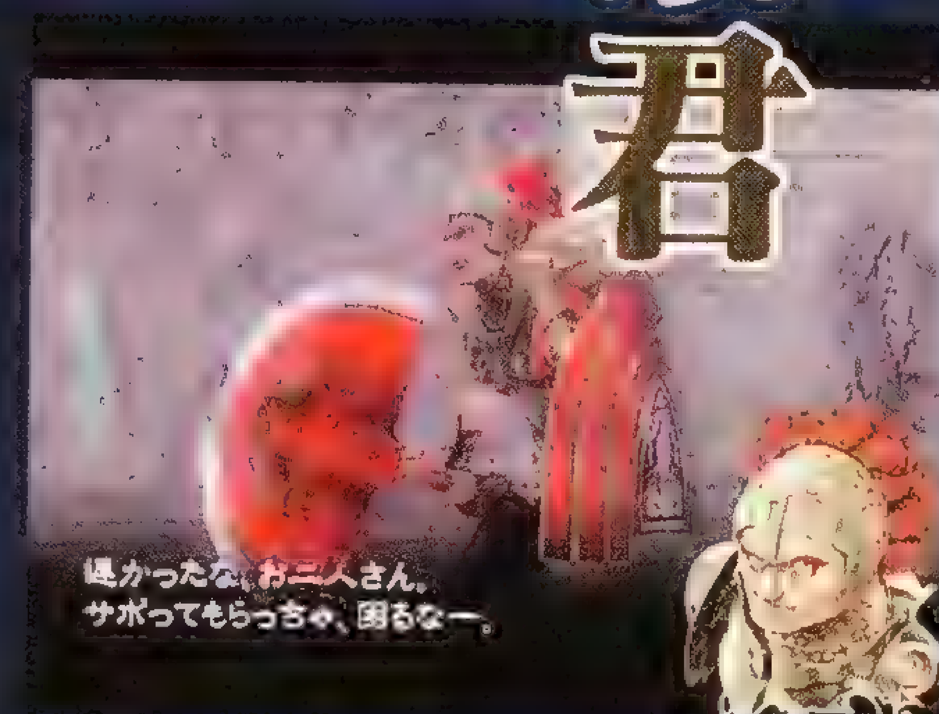
Zhangpo

ザンポ●声:我修院達也

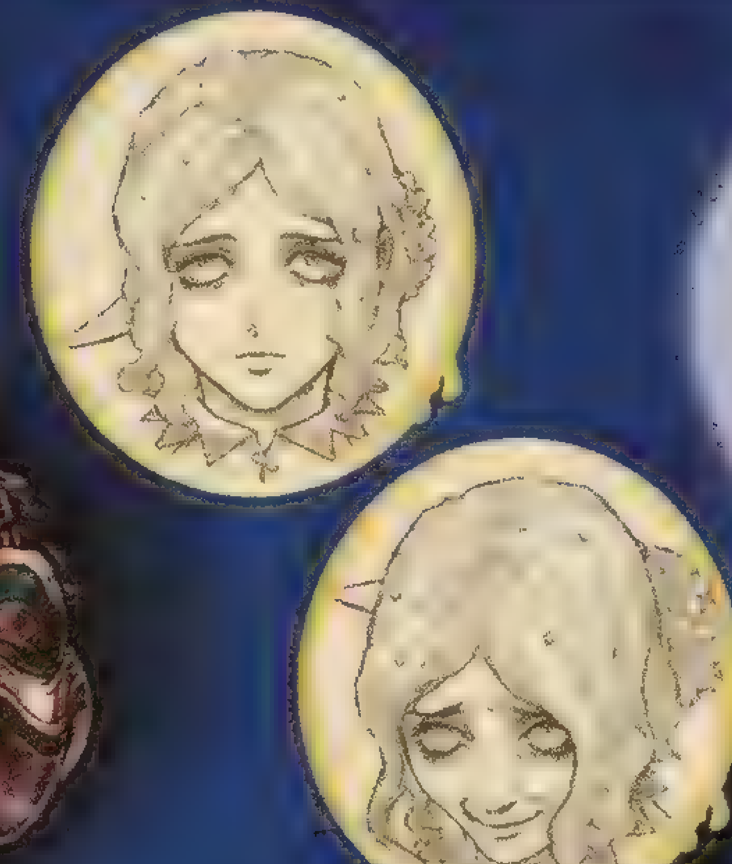
Profile

気炎の直轄区連隊長。イフリートと契約し強靭な体を手に入れた。契約前は脆弱な体であり、少しでも強くなろうと「食べる」という行為に異常な執着を持っていた。しかし、契約の代償に「食べる」という行為を払ったため、現在は物を食べることができない。性格は粗野で稚拙。自らのことしか考えていないようである。それでも連隊長としての現在の地位があるのは、契約者となった力があるからである。









Hanch

ハンチ●声:小島幸子

Profile

神水の直轄区連隊長。ケルピーと契約している。契約の代償に「魅力」を失ったため、現在は彼女に近付く者は誰もいない。そんな彼女の心は日々歪んでいき卑屈になる。その結果、誰に対しても媚びへつらう態度を取るようになってしまった。契約前は「太陽の微笑み」とまで言われるほど可憐な容姿だったのだが、同じ連隊長であり、人間離れした魅力を持つヤハに対し、嫉妬に似た思いを心に抱いているようである。



魅力を失った神水の守護者

Yaha

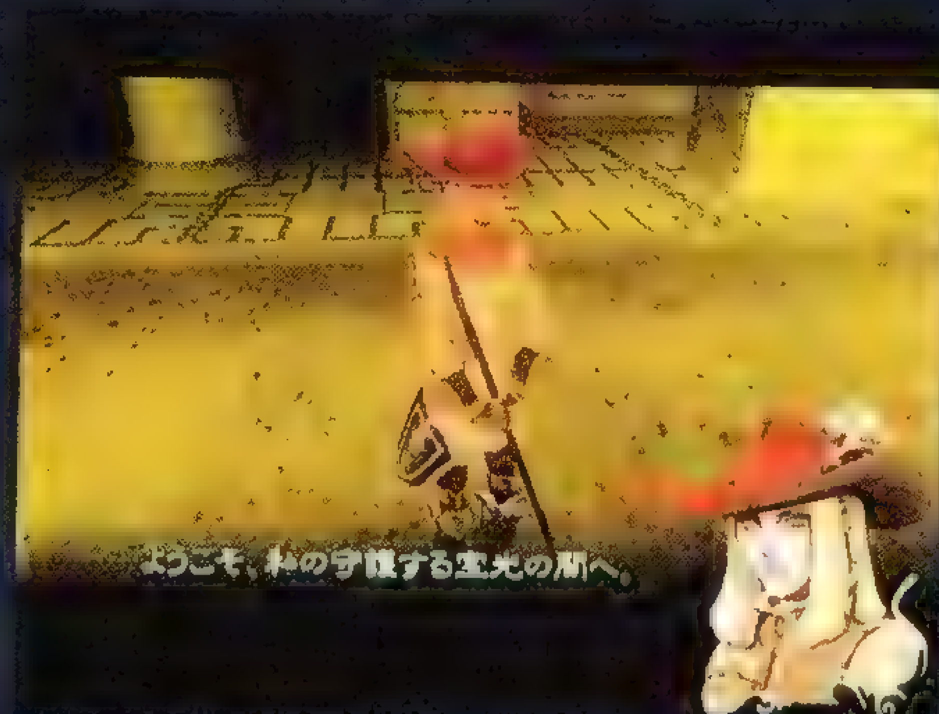


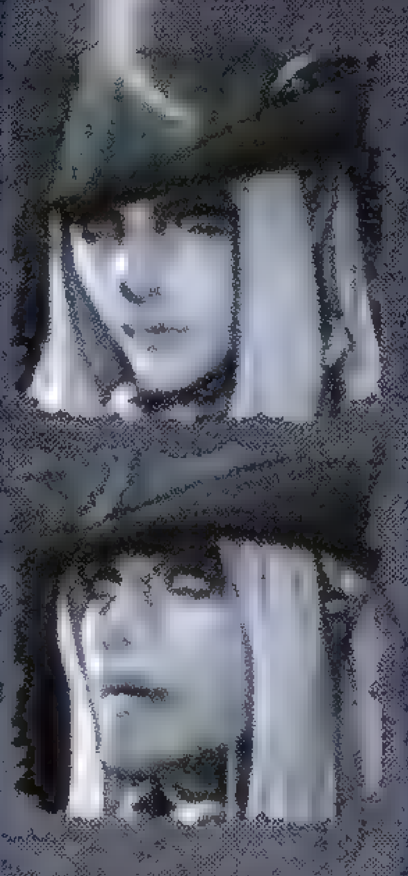
ヤハ●声:ローリー



Profile

宝光の直轄区連隊長。ノームと契約している。幼少の頃から男性でありながら、女性と見間違うほどの美しさを持っていた。その美貌は生き抜く道具として計画的に使われ、男女問わずあらゆる者を魅了し、現在の地位を手に入れた。ノームと契約後、その魅力はますます磨かれ、人間たちの理性を失わせることすらたやすくなる。しかし、肝心の体は契約の代償として「快感」を受け付けなくなってしまった。現在は、理性を失った人間たちに、恐怖と苦痛の何ものでもない行為を強要される日々を送っている。





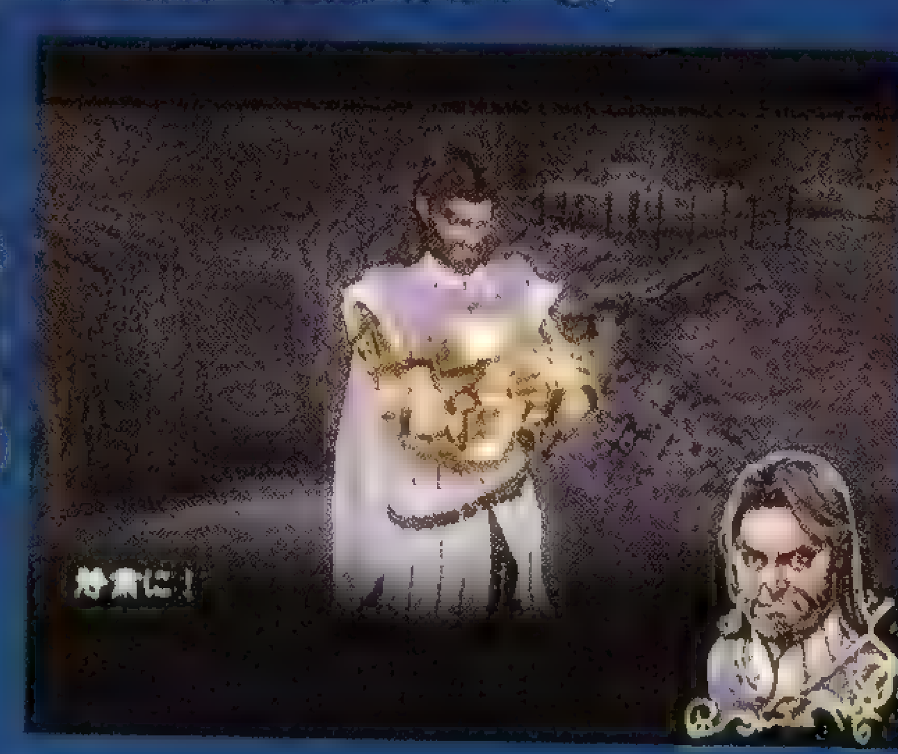
すべてを魅了する瞳を持つ者

Gismor

ジスモア●声:立木文彦

Profile

現・封印騎士団団長。3年前より騎士団長の座に就く。ジスモアは現在の地位に登りつめるまで、あらゆる手を尽くしてきた。そこまでジスモアを駆り立てたのは、過去にほぼ奴隷に等しい生活を強いられたからだという。「力こそすべて、強者が弱者を支配できる」という強い信念を元に騎士団で恐怖政治を敷き統制を図っている。そのためなら、性格的に問題のあるザンボたち契約者たちを取り込むことも厭わない。自身も契約者のようだが、その能力、契約対象は謎に包まれている。

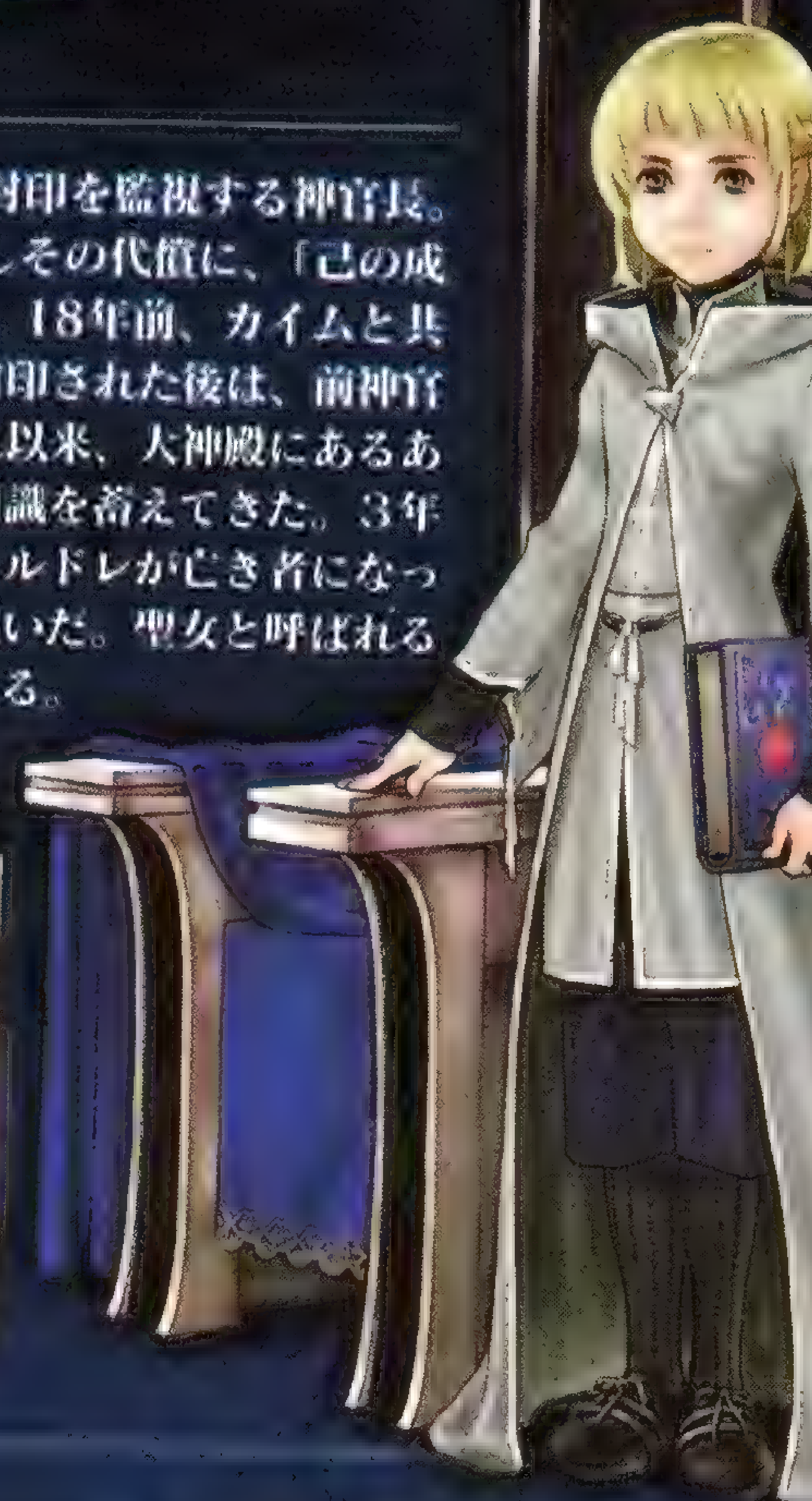


強者による絶対支配



Seere

時の進まぬ永遠の少年



セエレ●声：村上想太

Profile

封印騎士団を取りまとめ、世界の封印を監視する神官長。見た目が幼いのは、ゴーレムと契約しその代償に、「己の成長する時間」を支払ったためである。18年前、カイムと共に行動を共にしており、世界が再び封印された後は、前神官長のヴェルドレに引き取られた。それ以来、大神殿にあるあらゆる書物に目を通し、知識を蓄えてきた。3年前のとある事件によりヴェルドレが亡き者になった後、神官長の座を引き継いだ。聖女と呼ばれるマナとは双子の兄弟にあたる。







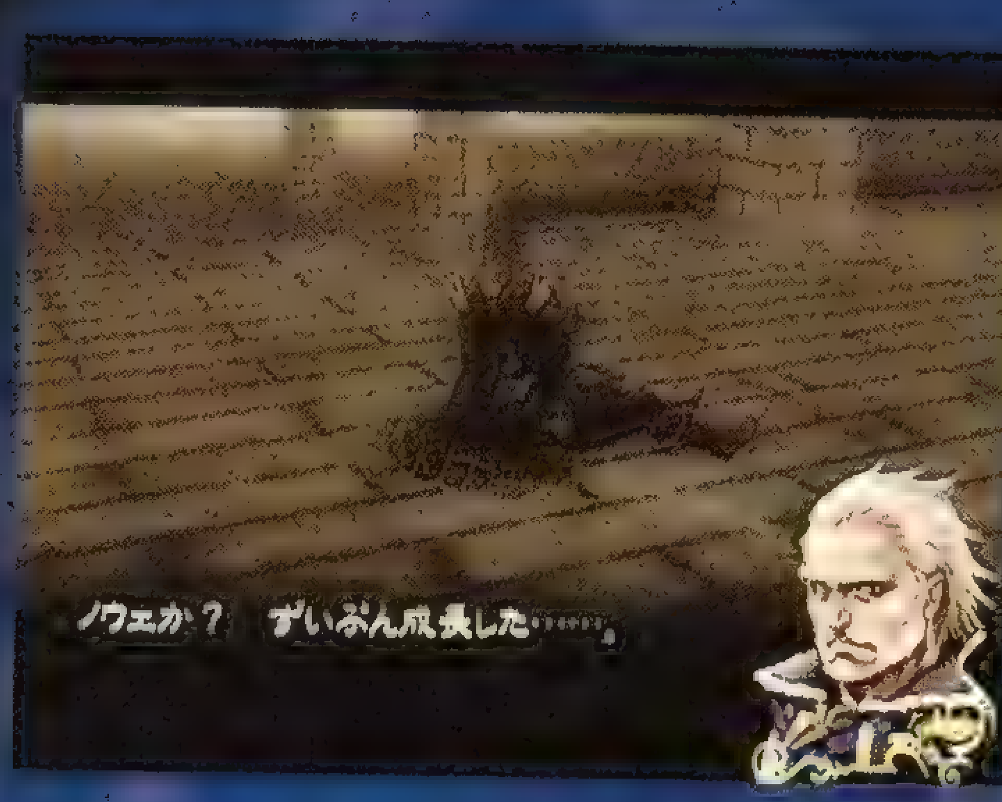
Oror



オロー●声：土師孝也

Profile

前封印騎士団団長。ノウェの人間の親代わり。セエレの神託でノウェを発見、保護した人物。ノウェを引き取り、人としての生き方を教え込んだ。純粋な正義感から騎士団に入り、封印を守ろうとした男である。性格は誰のことも憎まず、寛大に受け入れる。その心理の裏には「罪のない人間などいない」という独自の哲学があった。その生き様が多くの部下たちの心を惹き付け、団長という座に据えられた。誰にでも分け隔てなく接していたが、不正を嫌う体質はことごとく、ジスモアとの対立を引き起こす。封印襲撃事件により、その命を落とすが、その影には陰謀があったと噂する声は多い。



前封印騎士団団長

Caim

カイム●声：池畑慎之介



Profile

18年前、帝国が引き起こした世界の危機に、アンヘルとの契約者として、戦いに明け暮れた男。契約の代償として「声」を失っている。レッドドラゴン・アンヘルと離れた後、幼きマナを連れて世界を旅してまわっていた。復讐の心が除々に落ち着きを取り戻したある日、アンヘルからの"声"でヴェルドレの裏切りを知る。

……隻眼となったその目には18年前の狂気が再び宿っていた。

戦い続ける隻眼の男

Angel


アンヘル●声：ピーター



封印に身を捧げた赤き竜

Profile

カイムと契約し共に戦ったレッドドラゴン。封印の女神を失った世界を再び封印するためにその身を捧げた。3つの神殿に分散していたその封印の負荷は、ドラゴンといえども相当な苦痛を伴っていた。さらに神官長が施した新封印制度が、より強い負荷をその身にかけた。そして、その存在は漆黒の闇の中に封じ込まれていく……。孤独と深い闇の中で赤き竜の魂は何を想うのだろうか……。



CHAPTER 2

THE KEYWORD IN THE DRAG-ON DRAGOON2 WORLD

DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE

【ドラッグオンドラグーン2 世界のキーワード】

18年前の惨劇



The atrocious event of 18 years ago.

時は18年前に遡る…。世界は女神を守る連合軍と、その女神を奪い世界を滅亡させようとする帝国軍との熾烈な戦いが繰り広げられていた。帝国軍の裏には、宗教集団「天使の教会」の存在があった。天使の教会の司教はマナといった。帝国軍が女神を狙う理由、それは女神の死＝世界の崩壊を意味するからである。当時の女神の名はフリアエといい、カイムという兄がいた。カイムは帝国軍の触手から女神である妹を守るため、果敢に戦い続けた。そして、その戦いの中で大きな傷を負った時、レッドドラゴン・アンヘルと出会った。彼らは契約を交わし、女神を守る戦いを始める。しかし、女神は帝国軍の手に落ちその命を落としてしまう。女神の死によって、世界の封印が解かれ、世界は滅亡の危機に直面した。「このままでは世界は滅亡し、全人類が死滅する……」その状況にアンヘルの心が微妙に動いた。カイムの存在が消滅することに哀しみを感じていたのだ。その感情は愛情にも近かった。アンヘルは「自らが女神の封印の代わりとなる」という選択をし、カイムに別れを告げる。アンヘルの封印。これにより、世界は再び封印され平穏を取り戻すこととなる…。

赤き竜の封印に守られし18年後の世界

The world currently kept by the seal.

女神の城
18年前に女神フリアエが住んでいた城。すでに廃墟となっており、今では近付くものは誰もいない……。

天時の直轄区
険しい山脈に囲まれた直轄区。天時塔という複雑な構造を持つ塔が建っている。守護者はジスモア。

鍵：聖砂漏

宝光の直轄区
守護者はヤハ。鍵はヤハの魔力によって内部の次元が歪んでいる、光城郭に祀られている。

鍵：聖宝玉

古の墓標
空中に浮かぶ太古の建造物。中心には世界の事象を収めた種の記憶が眠っていると言われている……。



気炎の直轄区
守護者はザンポ。毒性の霧が噴出している危険な場所。謎の遺跡が建造されている。

鍵：聖火台

約束の地
禁断の山脈の中心部に空いた、巨大な火山の噴火口。火口の奥は空洞になっており骨の棺がある。

神水の直轄区
守護者はハンチ。切り立った岸壁が深い谷を作り、その奥地に鍵が祀られた水城砦がある。

鍵：聖瓶

明命の直轄区
守護者はユーリック。恵沢の平原内にある明命窟と呼ばれる洞窟内部に鍵が祀られている。

鍵：聖花

世界には約束の地を中心として建造された5つの封印＝直轄区が存在している。直轄区にはそれぞれ守護者がおり、「鍵」と呼ばれるアンヘルの封印を維持するために必要な、聖なる道具が祀られている。直轄区を守ること、すなわち封印を守っている者たちが封印騎士団と呼ばれる集団である。5つに分けられた厳重なる封印制度を作った者は、18年前に女神フリアエを守っていた神官長ヴェルドレである。現在はそのヴェルドレの遺志を継ぎ、セエレが封印の監視者として封印騎士団を統率している。

世界の混迷と平定を成す事象

封印騎士団

封印騎士団組織図



世界の封印を守るために、ヴェルドレによって結成された騎士団。直轄区を悪しき人間や魔物から守ることを目的としている。セエレを頂点に組織は展開しているが、現在、実権は現封印騎士団団長ジスモアが握っている。性格的に問題のあるハンチやザンボといった契約者たちを、連隊長として就任させているのも、ジスモアの「強い道具が欲しい」という意志があってこそである。封印騎士団はこの世界においては絶対の存在であり、民衆からは畏怖の念を抱かれているようだ。

Seal Knights Hospitalers.

契約者

Contractor.

契約者の定義

魔物との契約には、異能な力を得る代わりに、自らの一番大切な物を代償に支払う必要がある。契約が成功すると、代償として支払われた体の部分に契約の紋章が浮かび上がってくる。

魔物
契約
代償

人間の死の間際に体からあふれ出す生への執着。また、あまりの絶望から沸き出す悲壮感。それらの負の波長は時に魔物の心を引き付ける。魔物はその者の心の弱さにつけ込み、大切な何かを代償として奪う代わりに、死や絶望から立ち直る生きる力＝異能な力を与える。これが魔物との契約である。たいてい、魔物は人間の弱さにつけ込むことで契約を迫り、交わすが、中には希な例もある、それは、互いの命を助けるために契約を交わしたカイムとアンヘルであったり、永遠に子供であって欲しいと母親が画策しゴーレムと契約に至ったセエレなどである。ただし、どちらも重い契約の代償は支払っている。

契約者たち



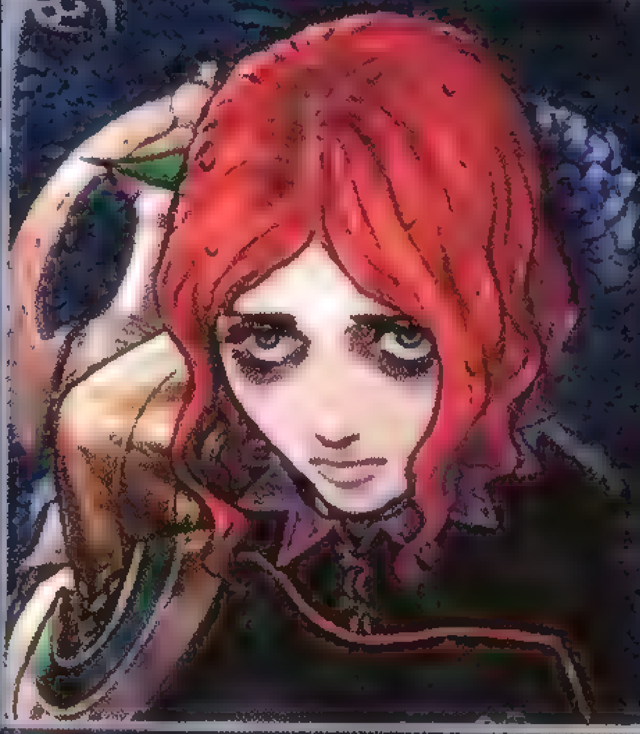
ジスモア

契約対象　シェイド
代償　体
能力　自らの体を影に変えることができる。



ザンボ

契約対象　イフリート
代償　食べるという行為
能力　人間離れした力



ハンチ

契約対象　ケルピー
代償　魅力
能力　ケルピーの使役



ヤハ

契約対象　ノーム
代償　快感
能力　ノームの召喚と魅力の増進



ユーリック

契約対象　死神
代償　死ぬこと
能力　不死



セエレ

契約対象　ゴーレム
代償　成長する時間
能力　ゴーレムの召喚



カイム

契約対象　レッドドラゴン
代償　声
能力　？？？

世界の混迷と平定を成す事象

Goddess. 女神

世界は、"封印"と呼ばれる決め事によってその姿を留めている。一度その封印が解かれると、世界を覆っていた空間が崩壊し、"別次元の何か"が姿を現し、それは同時に世界の崩壊を意味する。封印を守るには生きながらにして封印を施す鍵となる人間が必要とされており、それが"女神"なのである。女神として覚醒すると、体全体に"オシルシ"と呼ばれる紋章の帯のようなものが出現する。このオシルシは、女神となる人間の体に相当の苦痛を生み出す。



⬅18年前の女神フリアエ。女神として覚醒して以来、女神の城に隔離されていた。カイムの妹である。



➡このように下腹部を中心にして、体全体にオシルシが浮かびあがる。



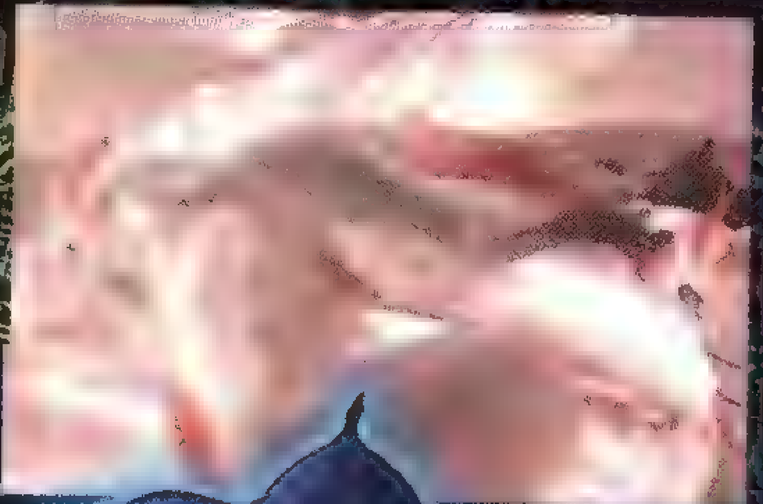
⬅女神の代わりに封印を受けたアンヘル。ドラゴンといえども、封印が生み出す負荷は相当なものらしい。

Dragon. 竜という存在

この世界とは別次元に存在する者。この世界では精霊と呼ばれる者が「神竜族」と呼ばれる存在である。そしてアンヘルやレグナたち「竜」とはその神竜族の子孫にあたる。竜たちは体の中に「血の記憶」と呼ばれる意志を持っていて、それら記憶は、竜たちに自分たちが何をすべきなのかを示唆する本能となっているようだ。



⬆古の墓標内部には、竜たちの種の記憶が眠っている。

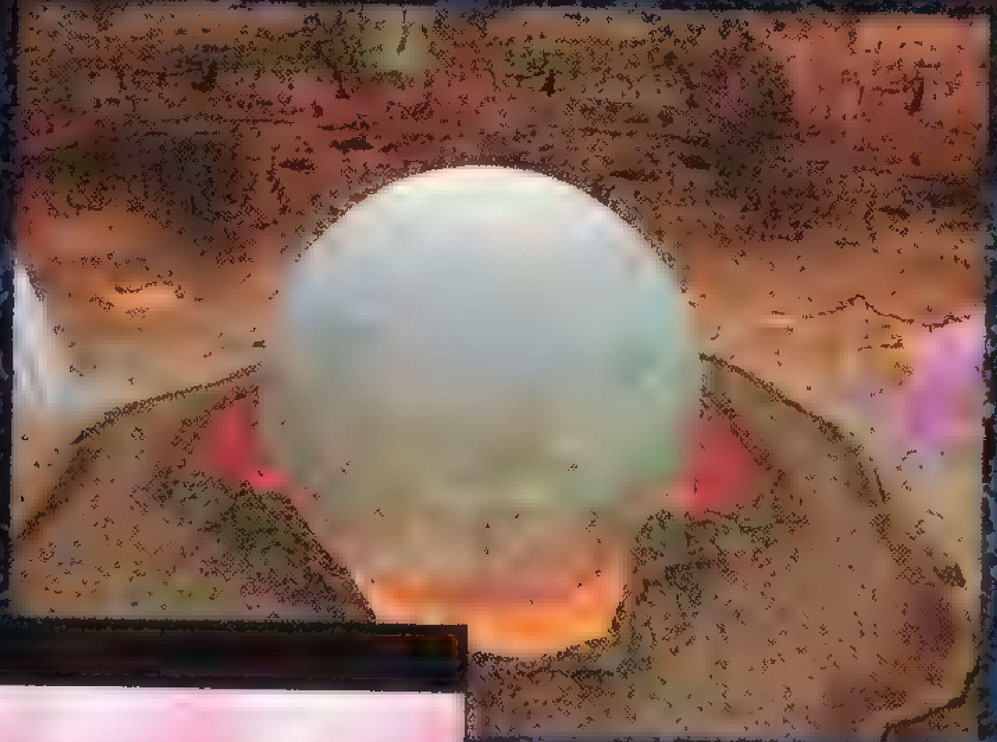


⬇世界崩壊の際に現れた、白き竜たち。これが神竜族と呼ばれる存在なのだろう。



Unknown. 名もなき存在(神)


この世界で神と呼ばれている存在は、決してその姿を見せることはない。しかし神が人間界に手を伸ばした何かを見ることができる。それは人間を殲滅させるために作り出されたと言われる骨の棺。そして18年前のマナが発する声の中に時折まじる、低く耳ざわりな声の主であったりする。



➡神の卵＝骨の棺からは、人間を滅ぼす何かが生まれると言われている。神が作り出した物体である。



⬅マナの体を媒体とし、異質な声が聞こえてくる。これが神と呼ばれる者の意志なのだろうか……?



CHAPTER 3
SYSTEM ANALYSIS
DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE
【システム解析】

物語の流れと基本構成

ここではゲーム進行の基本的な構成と流れ、さらに、2周目や3周目での違いなどを解説していこう。

物語の構成について

本作品のストーリーは「章」に基づいて構成されている。章はミッションごとに複数の「節」に区切られている。節はミッションにおける戦闘とその前後に挿入されるイベントやムービーから成り立っている。なお、節の数は章によって異なっている。

章 ― 節 ― イベント/バトル/ムービー

ゲームはミッション、すなわち節ごとに進行していく。ミッションをクリアするごとに節が進み、物語が大きく進展すると章が進む。



ゲームの進行

1. ワールドマップで行き先を決定
2. ジャンクション画面 24ページ
3. ミッションスタート
4. バトル
5. クリア条件の達成
6. リザルト画面 40ページ
7. 次の目的地が出現
8. 新たな地に旅立つ

ゲームの基本的な流れは図の通り。まずはワールドマップが表示され、目的地（ストーリー／フリーミッションなど）を選択する。村以外の場合はジャンクション画面が表示され、その後、ミッションに挑む。ミッション中にクリア条件を満たせばリザルト画面が表示、次の目的地へと進む。

バトルは2種類



地上戦 26ページ

キャラクターを切り替えながら地上の敵と戦う。1対多の壮絶なバトルを楽しめる。



空中戦 32ページ

ドラゴンを操って敵と戦う。上空戦と低空戦の2種類があり、できることが微妙に違う。

難易度選択について

各種難易度の具体的な違い

ゲーム開始時に選択するゲーム難度はEASYとNORMALの2種類。この選択による違いは敵の攻撃力と体力に現れる。具体的には右の表のように、EASYの敵はNORMALに比べて弱く設定されるのだ。これらの項目と、クリア時の報酬額以外に違いはない。もちろん、ストーリーや武器の入手法などはどちらのモードを選んでも同じなので安心してほしい。できるだけ楽にゲームを進めたいならば、EASYモードを選んでスタートするといいだろう。

ゲーム開始時に選択する難易度の比較

	敵の攻撃力	敵の体力
EASY	0.8倍	0.6倍
NORMAL	1.0倍	1.0倍



➡EASYとNORMALではクリア時の報酬額も違う。EASYでは2万G、NORMALでは12万Gだ。

2周目と3周目のプレイについて

真のエンディングを見るためにプレイを重ねる

本作品のエンディングは3種類。これは何回エンディングを見たかによって変化する。つまり、エンディングCを見るためには同じデータで3周クリアする必要があるのだ。ただし、2周目以降は様々なボーナスが加わるようになっている。

1周目クリア	エンディングA
2周目クリア	エンディングB
3周目クリア	エンディングC



⬅2周目、3周目のクリア時の特典や報酬については262ページを参照してほしい。

2周目と3周目のプレイについて

●全キャラクターが使用可能
2周目以降はストーリーに関係なく最初から4人のキャラクターが使用可能になっている。

●武器、お金、レベルの引き継ぎ
クリア後は前回エンディング時に持っていた武器やお金、レベルを引き継いでプレイ可能だ。目指せレベル99！　ただし、ドラゴンの形態はストーリーに応じたものになっている。

●新たなイベントの発生
2周目以降は1周目では見られなかったイベントが挿入される。未見のイベントを飛ばしてしまわないように注意！

●新たなフリーミッションが出現
2周目、3周目にしか発生しないフリーミッションもある。難度の高いものが多いが、報酬も魅力的なものが多い。

●新たな武器の入手が可能
新たに発生したフリーミッションの報酬として、新たな武器が入手できるようになる。コンプリートには欠かせない。

●十二章の内容とエンディングが変化
1、2、3周目では、第十二章の内容がそれぞれ異なる。各エンディングに向けて異なるストーリーが展開されるのだ。

●敵の強さが変化する
右の表にあるように敵の強さ（攻撃力と体力）が変化する。どんどん難度が上がるというわけだ。

●新たなドラゴン・オーバー・ドライブが出現
2周目以降はドラゴン・オーバー・ドライブが増加し、その内容も変化する。詳しくは36ページを参照のこと。

周回数による難易度の変化

	敵の攻撃力	敵の体力
2周目	1.68倍	1.5倍
3周目	3倍	2倍



➡2周目は、敵の体力が1周目の1.5倍に増強される。



⬅敵の攻撃力は2周目、3周目と進めるにつれて増加する。

Chap. 3 物語の流れと基本構成

戦闘の準備

戦闘開始前に表示されるジャンクション画面を解説しよう。戦闘時に重要になるグランホイールの設定は特に大事だ。

戦況を左右するジャンクションでの設定

ミッションの開始前に必ず表示されるジャンクション画面。ここではミッション開始のほかに様々な設定が可能だ。特に重要なのは「武装設定を行う」こと。また、セーブのほかにも、ワールドマップに移動して村で買い物をすることも可能だ。



←武装設定をしっかりと行い、グランホイールを整えておかないとミッション中に苦労するかも!?

ジャンクション画面の内容

ミッション開始

選択している現在のミッションを開始する。すべての準備が整ったらこの項目を選択してミッションに挑もう。

武装設定を行う

25ページを参照

ミッション中に使用する武器やアイテム、装飾品など、グランホイールに関する設定を行う。

オプション

44ページを参照

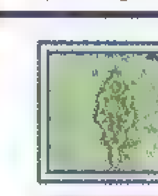
ゲームオプションの設定確認および変更を行う。オプションによって変化する要素も多い。

ワールドマップへ行く

ワールドマップ画面へ戻る。村での買い物や別のミッションを行いたい場合に選択しよう。



ワールドマップ上のアイコン


カーソル


目的地

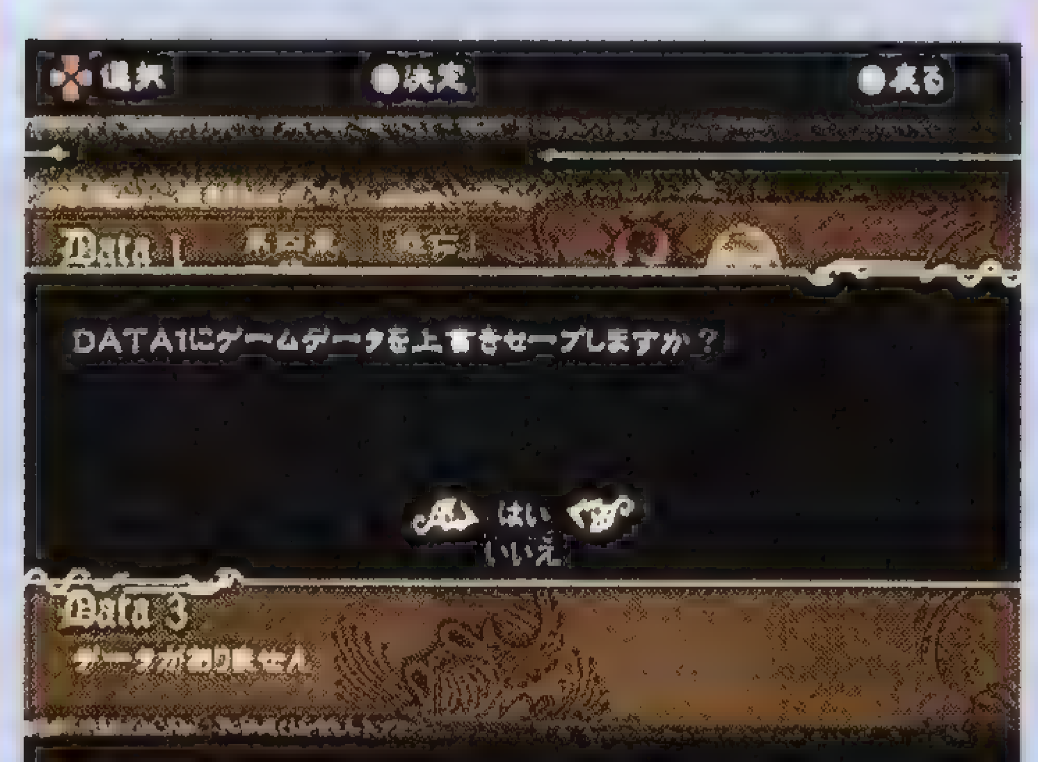

フリーミッションや村

セーブ

現在の状態をセーブする。セーブするにはメモリーカード(PS2)がメモリーカードスロット1にセットされている必要がある。また、この項目からタイトル画面に戻ることも可能だ。

セーブできる3つの場面

- ミッション終了後
- ジャンクション画面
- 村からワールドマップへ出る





セーブとロード

セーブは3ヶ所に可能。上書きしてしまうと元のデータは消えてしまうので注意しよう。なお、データのロードはタイトル画面からのみ行うことができる。

ゲームオーバーについて

ゲームオーバー時のコンティニューではキャラとレグナ、武器の経験値のみ引き継げる。入手したアイテムは入手前に戻るので注意しよう。



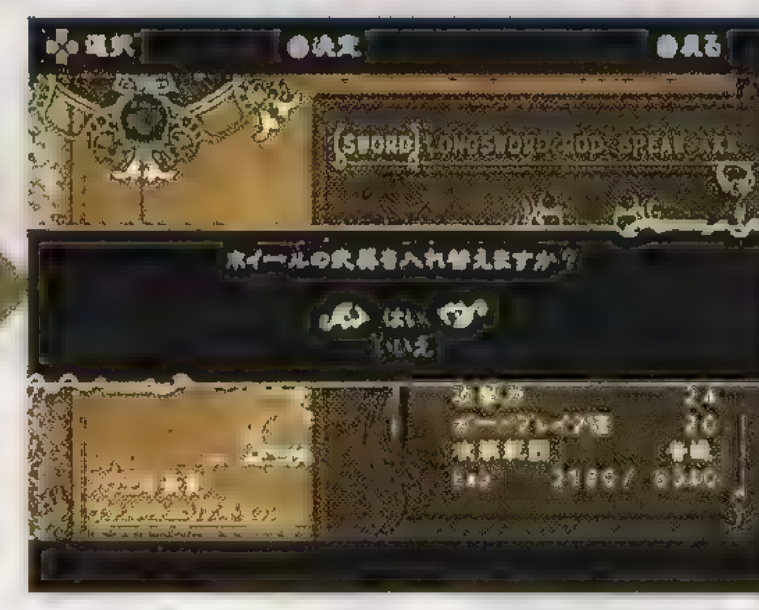
武装設定とグランホイールについて

グランホイールへのセット

武装設定を選択するとグランホイールにセットする武器、アイテム、装飾品を選ぶことができる。それぞれ、所持しているものの中からグランホイールのスロット分だけセットが可能だ。なお、グランホイールはキャラ全員で共通なので覚えておこう。



⬆武器を選択して◎ボタンを押すとグランホイールにセット。



⬆スロットが埋まっている場合はセットしてあるものと交換。

武器と装飾品のセットについて

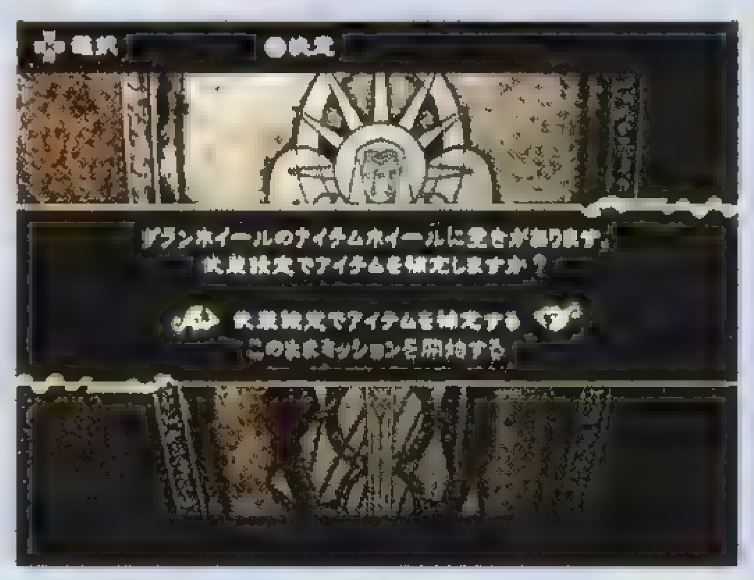
パーティ人数分の武器をセットする

武器は使用可能キャラのものを最低1つはセットしておく必要がある。セットされていない場合はミッションが開始できないのだ。



グランホイールに空きがあると……

アイテムスロットに空きがある場合、ミッション開始時に警告メッセージが表示される。ただし、こちらはそのまま始めても構わない。



ジャンクション画面の内容

武器のセット

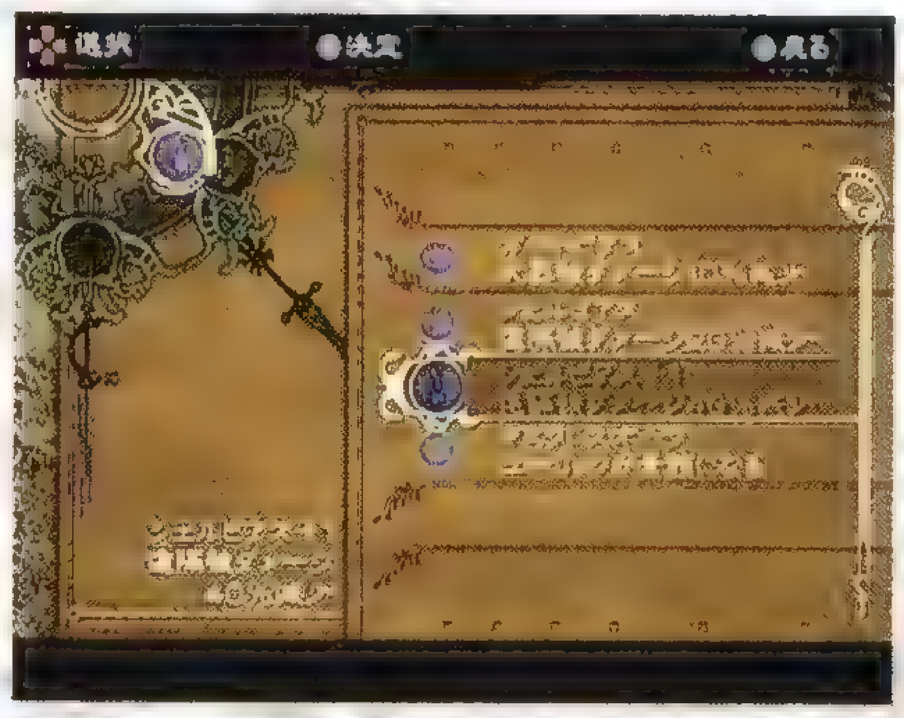
種類が増えてくると、どの武器をセットしたらいいか迷う。ストーリーを進めるミッションの場合、自分の使い慣れたキャラの武器を軸にしてセットしよう。それとは別に、ピンチの時に役立つと思った魔法やコンボの使える予備武器を選択。ミッションの内容に合わせて選択できるように、フリーミッションなどで使い込み、武器ごとの特性を把握しておきたい。



⬆敵の数や種類に応じて有効な魔法やコンボは変わってくる。

装飾品のセット

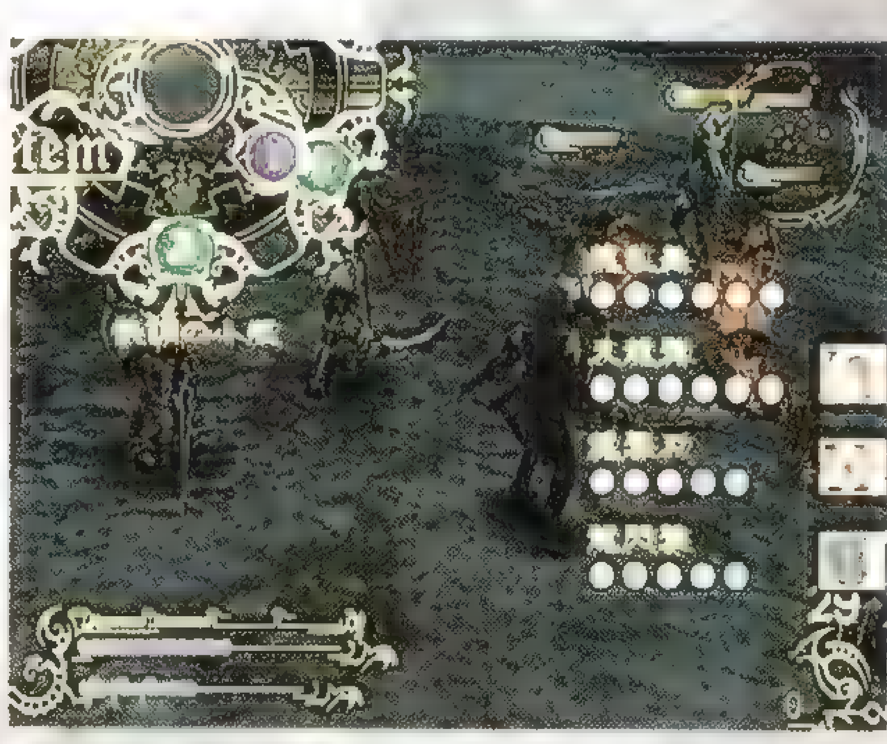
1周目では装飾品を買う余裕はないかもしれないが、2周目以降なら選択の幅も広がるはずだ。ただし、装飾品をセットできるスロットは1つきり。どれを装備するか悩みどころ。例えばシェルピアス+1を装備した状態でマナを使えば魔法のダメージの軽減率が特に大きくなる。敵が魔法攻撃主体ならかなり有効だ。登場する敵に応じて臨機応変にセットを変えよう。



⬆攻撃主体か防御主体か。選択は自分のプレイスタイルにも影響される。

アイテムのセット

基本的にHP回復をメインにセットしていこう。MPは敵の攻撃をガードしたり、攻撃を受ければ回復できる。MP回復アイテムは、序盤から魔法を連発して短期で倒したいボス戦などの時にセットする程度で構わない。ゲーム後半ではスロットの多くは完治の結晶で埋めておきたいところだ。2周目以降では絢爛の結晶を1つセットしておくといいだろう。



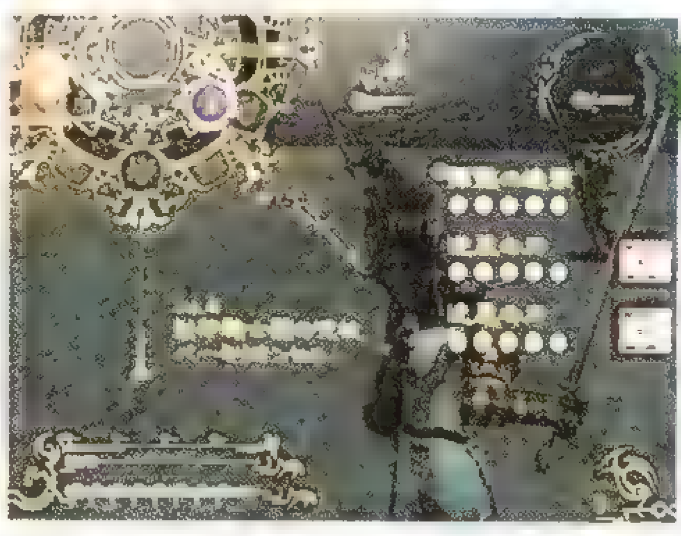
⬆MPはいざとなったら攻撃を受ければ溜まる。アイテムはHP回復を。

地上での戦い

ここでは地上戦での基本的な説明、操作方法と各種アクションに関するポイントを紹介していこう。

仲間たちとドラゴンを操り迫りくる敵を倒せ!!

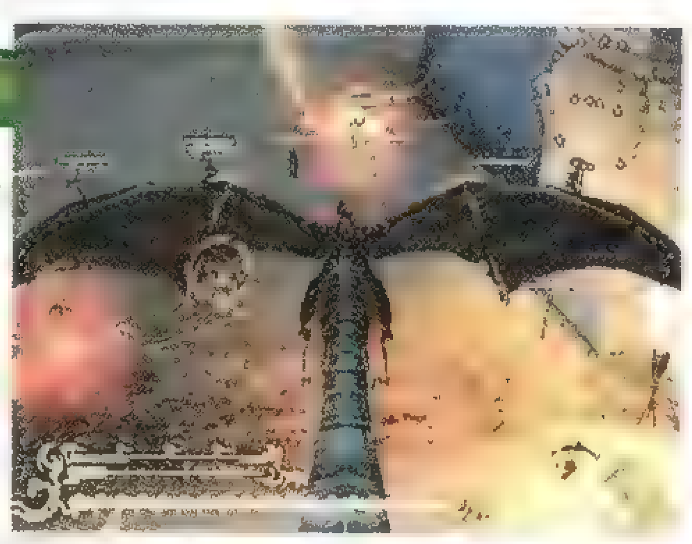
地上戦では最大四人のキャラを切り替えながら数多くの敵をなぎ倒していく。室外で、ある程度の広さがあればノウェがドラゴンに乗って低空戦を展開することもできるのだ。



地上戦

⬅グランホイールで武器を切り換えることで四人のキャラクターが選択できる。

低空戦



➡ノウェを操作中にSELECTボタンを押すとドラゴンに乗り、低空戦が行える。

地上戦のクリア条件

地上戦でのクリア条件は「敵の全滅」「ターゲットの撃破」「目的地への到達」「アイテムの入手」などがある。また、状況によっては上記条件に加えてクリスタルの発動などの小目的が提示される。指示に従って行動していこう。



⬆ターゲットの撃破などでは画面上に「TARGET」の表示が。

地上戦画面の見方



•HPゲージ…キャラクターの体力を表す。なくなるとゲームオーバー。

•MPゲージ…キャラクターの魔力を表す。敵を攻撃するなどの行動で増加。

•魔法詠唱ゲージ…詠唱可能な魔法のレベルを表す。

•敵のHPゲージ…白い部分が残りHP。これを完全に赤くすればその敵を倒せる。

•敵のダメージ…キャラ特性により赤、黄、青の3色で表示される。

•レーダー…キャラと敵の位置を表示するレーダー。R3でレンジ切り換え。

•ミッションゲージ…ミッションの目的に応じて表示されるゲージ。黄色はクリアまでに倒す敵の数、青は制限時間、赤は敵のHPを表している。

•CHAIN数…連続で攻撃を当てたかを表す。数に応じてボーナスがある。

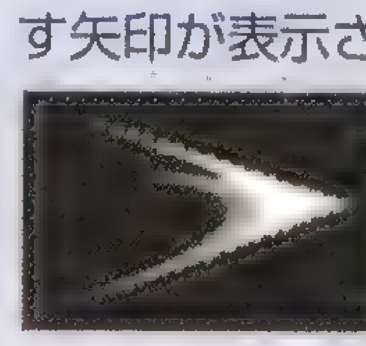
•カウンター…ミッション中で倒した敵の総数を表示している。全キャラ共通。

•獲得経験値…倒した敵から獲得できた経験値が表示される。

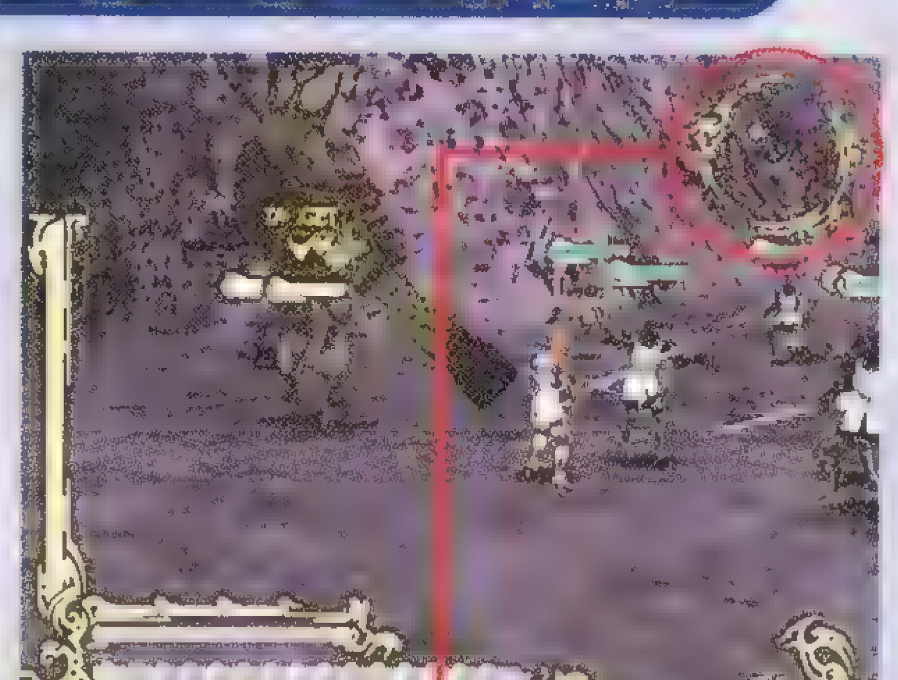
•グランホイール…武器やアイテムを装備したグランホイール。



•カーソル…目的地などの方向を示す矢印が表示される。



レーダーの見方





•ターゲット…倒すべき敵など、移動する目標を表示。

•目的地…ミッションにおける目標地点を表示。

•敵…敵キャラクターは赤い点で表示される。

•味方…味方キャラクターは緑の点で表示される。

•宝箱…R3でマップレンジにすると表示される宝箱。

•自分のキャラクター…中心付近に青い点や矢印で表示される。

R3ボタンでレンジを変更



基本操作とアクションのポイント

移動　左スティック

ポイント　キャラの位置取りや向いている方向は意外に重要。魔法を使う場合などは円を描くように移動して敵を引き付けるなどの工夫が必要だ。



サイドステップ　L1ボタン or R1ボタン

ポイント　敵の側面に回り込んだりすることができる。発動の瞬間、0.3秒だけ攻撃を受けない無敵時間があり、攻撃の回避が可能になっている。



受け身　L2ボタン

ポイント　空中でダメージを受けた場合、地上に落ちると15のダメージが発生。受け身により回避可能だ。受け身には無敵時間はない。



弾き返し　ガードした瞬間□ボタン

ポイント　攻撃をガードした瞬間に□ボタンを押すと相手の攻撃を弾いて無防備状態にできる。タイミングが合えばガード不能攻撃も弾き返せる。



魔法詠唱　○ボタン

ポイント　○ボタンで魔法が発動できる。押し続けると魔法発動レベルを武器レベルまでアップできる。ただしMPがあることが条件。



ジャンプ　×ボタン

ポイント　段差を越えたり敵集団から抜け出す際などに有効。だが、空中でダメージを受けた場合、受け身を取らないと連続でダメージを受けることも。



ガード　L2ボタン

ポイント　背面以外の敵の攻撃をガードし、ダメージを受けないようにする。ガード崩し攻撃により強制的に解除されることもある。



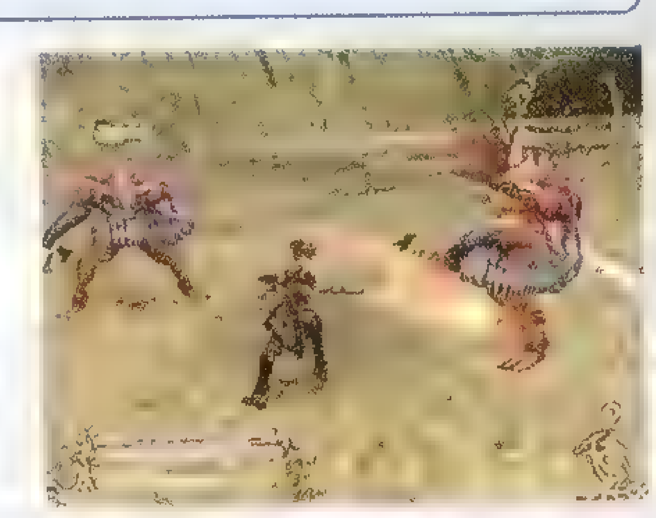
後方回転　L1ボタン ＋ R1ボタン

ポイント　エリス以外は後方回転時に攻撃判定がある。威力は「5＋攻撃力（STR）」。マナとユーリックは打ち上げ判定も。無敵時間はいずれも0.28秒。



通常攻撃　□ボタン

ポイント　□を押せば武器を使用した単発の物理攻撃が可能。コンボの発動にもなる。なお、敵を倒してお金が出るのは物理攻撃のみなので覚えておこう。



ドラゴンの乗り降り　SELECTボタン（ノウェのみ）

ポイント　プレイしているキャラクターがノウェの場合、ある程度広いフィールドでならドラゴンに乗ることができる。当然、建築物内などでは使用不能。



特殊攻撃　△ボタン

ポイント　その他、特殊アクションとして右にあげた攻撃が可能。突き攻撃はタイミングが難しいので覚えるまで練習を。



斬り上げ
△ボタン



空中斬り
ジャンプ中□ボタン



突き攻撃
レバー倒し△ボタン



兜割り
ジャンプ中△ボタン

その他の操作

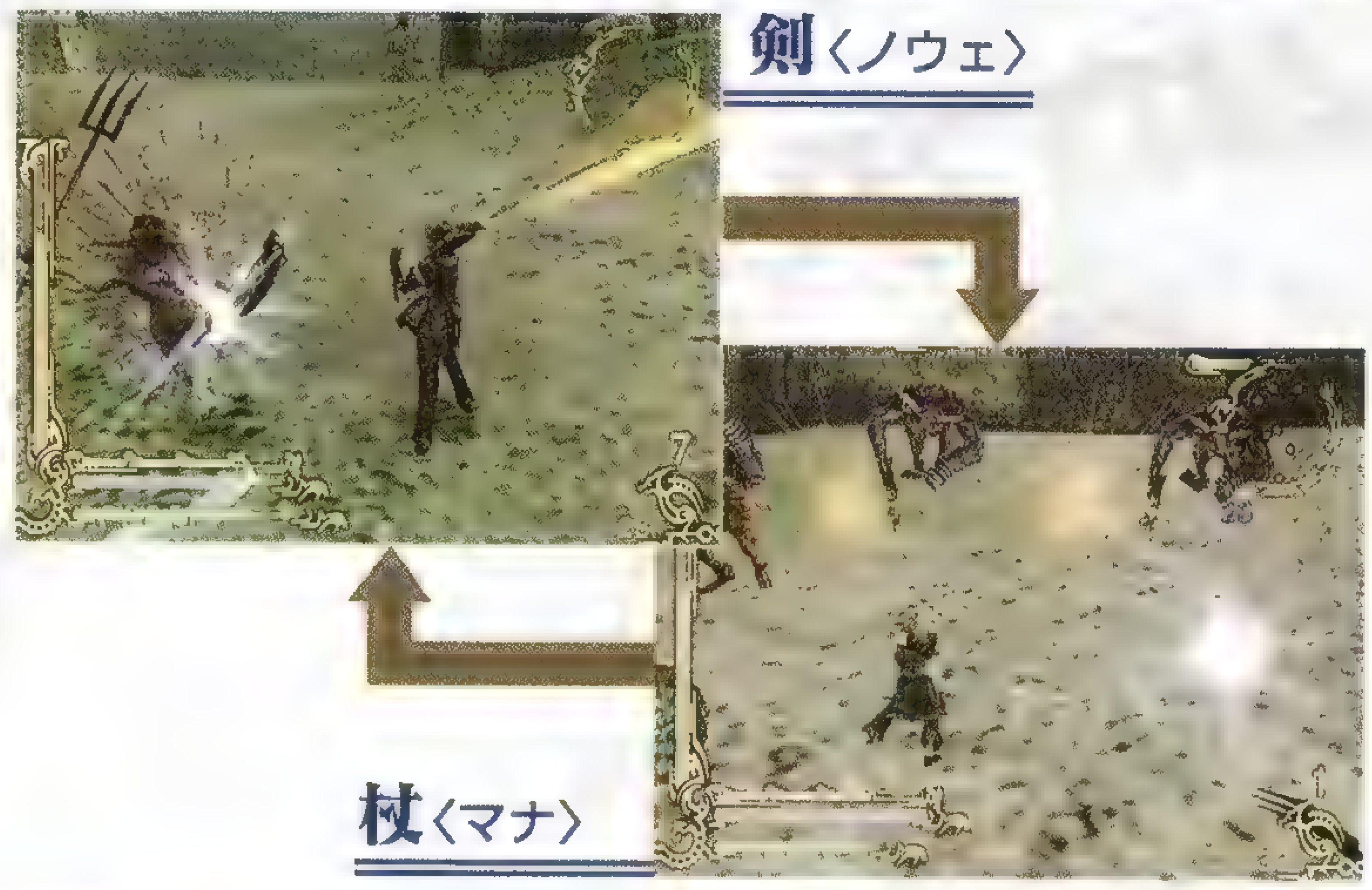
- グランホイールの表示：R2ボタン
- カメラリセット：L2ボタン
- サブ画面表示：STARTボタン
- カメラ視点の移動と切り替え：R3ボタン
- カーソルの移動：方向キー

低空戦でのドラゴンの操作・アクションは33ページを参照

武器と仲間の関係

武器交換により戦うキャラクターが交代

本作品に登場する武器系統は5種類。杖は攻撃力は低いが魔法が強く、斧は攻撃速度は遅めだがガードブレイク値が高いなど、それぞれに特徴がある。また、同じ系統の武器でも魔法効果が違ってくる。そのため、敵に応じて武器を使い分けていく必要がある。使い慣れている武器をひたすら使い続けるのもいいが、使い分けができればよりスムーズに敵を倒せるだろう。



武器の特徴と使用者

系統	特徴	使用者
剣	攻撃範囲はやや狭いが攻撃速度は最も速く、チェインを稼ぐのに最適。	ノウェ
長剣	攻撃速度はやや落ちるが、剣よりも攻撃範囲は広くバランスもいい。	ノウェ
杖	攻撃力自体は低めで攻撃も速くはないが、コンボの攻撃範囲は広め。	マナ
槍	前方への攻撃に優れると共に、攻撃後の隙が少ない。極めると強い。	エリス
斧	攻撃は遅いが、攻撃力が高く、ガードブレイク値が高い。力押しに。	ユーリック

待機中にHPとMPが回復するキャラクター

プレイヤーキャラとして使用せず待機している状態の場合に限り、マナはMPが、ユーリックはHPが徐々に回復していくという能力もある。この能力はこの2人だけにある特殊能力である。ノウェとエリスは、待機状態でもHPやMPが回復することはない。



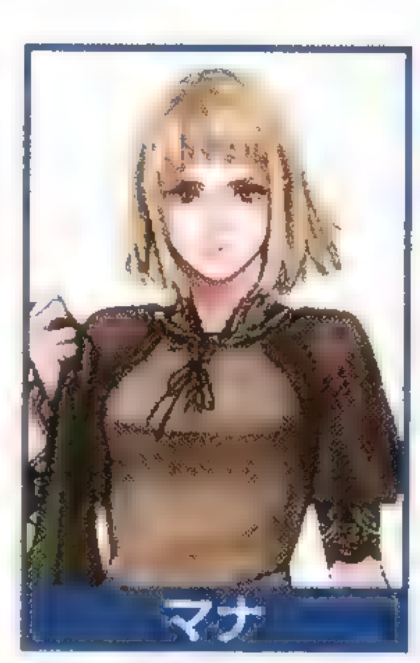
←HPやMPが減少したら、回復アイテムは使わず待機させて回復を待とう。

キャラクターの特性



＋対人間1.2倍のダメージ
－対アンデットに0.8倍のダメージ

人間に対して強い。ただし村人や賞金稼ぎは無属性扱いなので対象外。唯一、レグナに乗れる。



＋対魔法使いに2倍のダメージ
－対モンスターに0.8倍のダメージ

敵の魔法ダメージを半減する特性がある。またHP低下時にはMPが溜まりやすい。



＋対アンデットに2倍のダメージ
－対人間に0.8倍のダメージ

聖なる力でアンデッドに大ダメージを与える。強力なアンデッドに対しての切り札的存在。



＋対モンスターに2倍のダメージ
－対魔法使いに0.8倍のダメージ

ユーリックは敵の魔法攻撃によって受けるダメージが1.2倍に増加するので注意！

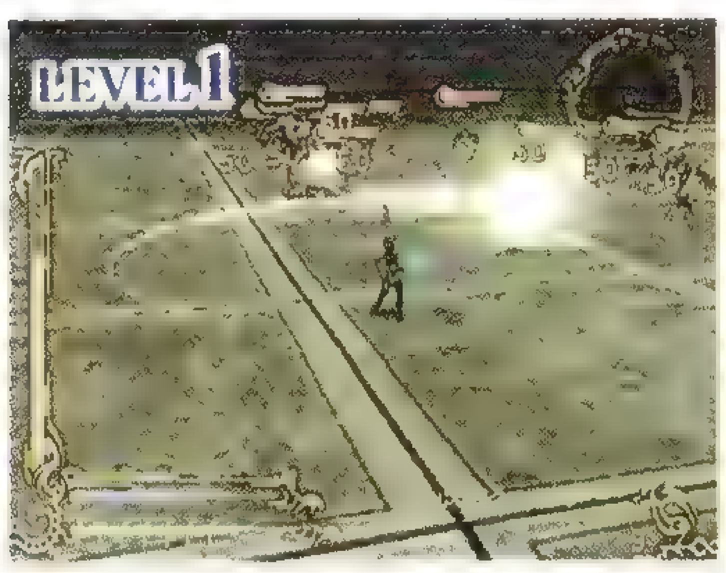
魔法について

各武器に宿る魔法の数々

使用できる魔法は武器によって変化する。また、魔法の最大レベルは武器レベルと同じなので、成長している武器ほど強力な魔法が使えることになる。強力な魔法は戦局を左右するほどの力を持っているため、武器選択の際には使用可能な魔法も考慮して決めていきたいところだ。

レベルによる魔法効果の変化

ここではレベル別でヴォルタイクフィーラーの威力の変化を見てみよう。



⬆レベル1の場合、出現する雷球は1つだけ。



⬆レベル2では雷球は倍の2つに増加する。



⬆レベル3ではさらに倍の4つ。雷球の軌跡も複雑に。



⬆レベル4では雷球4つに加え、広範囲に光線が降り注ぐ。

魔法詠唱の流れ



〈MPを貯める〉
敵を倒したり、ガードすると貯まる。ダメージを受けると最大HPに対する%に応じてMPも同じ%分貯まる。



〈発動する魔法レベルを決定〉
◎ボタンで魔法詠唱を開始。詠唱ゲージがどこまで伸びたかによって発動レベルが決定。



❶魔法詠唱ゲージ
◎で詠唱開始。レベルごとの区切りがある。
❷MPゲージ
使用魔法のレベルに応じて減少する。



〈魔法が発動〉
MPを消費して魔法が発動。最大レベルは武器とMP量の制限を受ける。レベル4で使うと全MPを消費する。

系統別に魔法の使い方を考える

魔法の使いどころは基本的には敵が密集している時だ。敵集団に向かって魔法を発動させれば一気にダメージを与えられる。洞窟内など、前方の空間に敵がいる場合はボイスオブイオなどの直線飛び道具系が有効。しかし曲がりくねった細い通路などに敵が密集している場合はブリンディングテイルのような特殊な魔法が活躍する。また、囲まれた場合でも、魔法詠唱には無敵時間が設定されているため、レベル1ならばほぼ確実に発動させることができる。なお、マナの場合に限りHPが20%を切ると敵を倒した場合に貯まるMPが2倍に増加する。ピンチには魔法が使いやすくなるのだ。

前方攻撃
・ボイスオブイオ
・ボイスオブギルティ
など

ボイスオブイオは敵をホーミングする性能があるので非常に使いやすい。



特殊攻撃
・ブリンディングテイル
・ソニックブロー
など

周囲の敵を吹き飛ばす効果のあるソニックブローは意外と使いどころが難しい。



その他
・ソニックバースト
・ホーンオブジャスティス
など

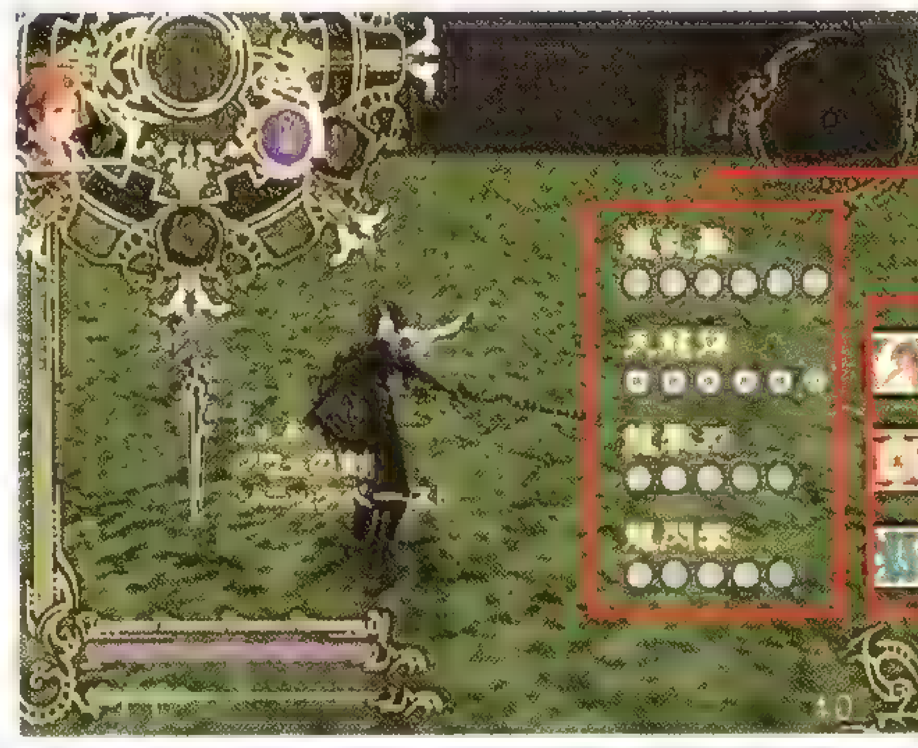
無敵になるソニックバーストは第八章のジスモア戦などでも活用できる。



コンボ

各武器に秘められた連続技

それぞれの武器には□ボタンと△ボタンを押す順番の組み合わせによるコンボが設定されている。コンボは武器レベルに応じて増えていく。また、コンボのラストには特殊な効果のあるフィニッシュブローが発動する技もある。これらはグランホイール画面などで確認できる。



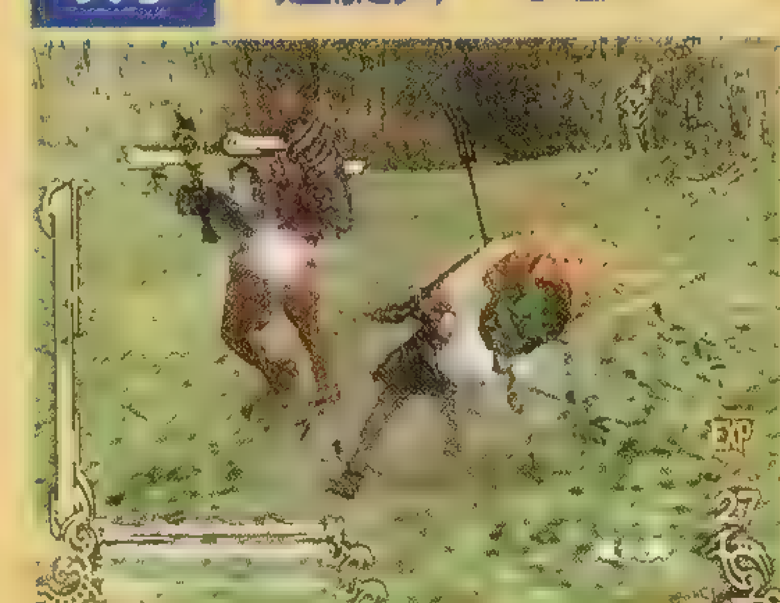
コンボによる攻撃方法の変化

使いやすさを優先させよう

コンボはどれも□ボタンと△ボタンを押す順番で出る技で、コマンド自体は簡単。しかし、中にはタイミングを覚えねば出しにくいものもある。新たなコンボを使えるようになったらフリーミッションなどで練習しておこう。どのコンボも基本的には連続技となるものが多いが、技の途中に隙ができるコンボも存在する。途中で敵の攻撃を受けるとコンボが続かないので、コンボを繰り出す状況も重要だ。

コンボの詳細は263ページへ

多段攻撃
・龍乱舞
・連旋舞　など



←素早い連続技で最も使いやすい基本の技。

周囲攻撃
・舞姫の連撃
・風雲嵐剛舞　など



←武器を振り回すなどして周囲の敵を攻撃する。

突進攻撃
・追風の刃
・破邪活殺弾　など



←前方に突進しつつ攻撃する。やや隙がある。

射出攻撃
・臥狼弾
・心の光弾　など



←直接攻撃＋攻撃力を持った飛び道具を放つ。

フィニッシュブローの効果と活用法

4種類の効果がある

コンボにはラストの攻撃にフィニッシュブロー効果が付与されているものがある。フィニッシュブローは全部で4種類あり、状況や敵に応じて使うことで戦いを有利に運ぶことができる。特に防御不能のフィニッシュブローは重要で、ガードの堅い敵を倒す際にはぜひとも使っていきたい技。まずはどのコンボでどのフィニッシュブローが使えるのかを把握しておくといいだろう。

防御不能

敵のガードに関係なくダメージを与えるフィニッシュブロー。護衛兵など、なかなかダメージを与えられない敵に使おう。

直線攻撃

直線上にいる敵に一気に攻撃するフィニッシュブロー。前方に多数の敵が控えている場合に先制攻撃として使いたい。

大ダメージ

HPの高い敵に使っていきたいフィニッシュブロー。通常の数倍のダメージを与えられる。ただしガードされることも。

周囲一掃

周囲の敵を一気に吹き飛ばすフィニッシュブロー。周囲攻撃型のコンボとどちらを使うか考えどころだ。

チェインシステムの活用

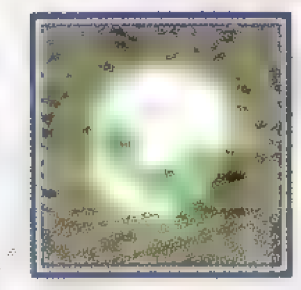
敵を倒すほどに有利になるシステム

数多くの敵を連続で倒し続けることで様々なボーナスがもらえるという本作品の特徴ともいえるシステム。チェイン数に応じて回復スフィアなどが出現。

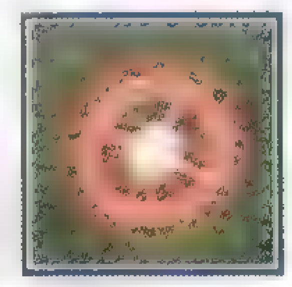


⬅1000チェインを達成するごとに花吹雪が舞い、ボーナスのお金（1600G）が出現する。さらに吹き飛ばし効果や0.3秒間の無敵時間もある。

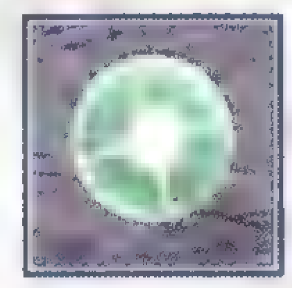
出現するスフィアリスト



HP回復スフィア
緑色のスフィア。MaxHPの20%の回復力を持っている。



MP回復スフィア
赤いスフィア。種類に違いはなく、MaxMPの25%（魔法1レベル分）の回復力。



HP回復スフィア(大)/(特大)
大はMaxHPの50%の回復力を持ち、特大は完全回復の効果を持っている。

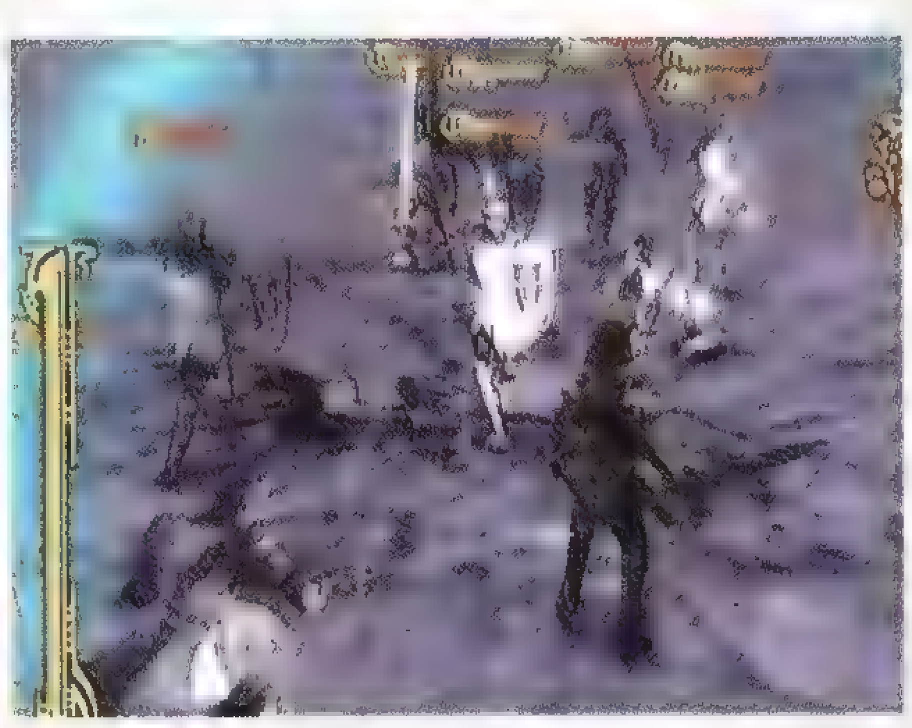
スフィアの出現数と経験値の上昇数

チェイン	スフィア	経験値
0		
20		×1.2
30	MP回復スフィア	
50		×1.4
60	回復スフィア ※1	
100	MP回復スフィア	×1.8
150	回復スフィア ※1	
200	回復スフィア ※2	×2
300	回復スフィア	
400	回復スフィア	
500	回復スフィア	×2.5

※1：30%の確率でMP回復スフィアが、70%の確率でHP回復スフィアLevel2（回復量：大）が出現。
※2：200チェイン以降、100チェインごとに30%の確率でMP回復スフィアが、70%の確率でHP回復スフィアが出現。

チェインを稼ぐ方法

チェインを繋ぐには攻撃回数を多くするのが有効。つまり攻撃力の低い武器で何度も斬りつけるのだ。また、倒れた敵に対する追い討ちや、魔法の発動などでチェインの継続時間が延長される。詳しくは309ページのコラムを参照。



攻撃速度の変化

チェインが規定数に達するごとに武器の攻撃速度がアップする。その具体的な数値は右の通り。この速度は武器（キャラ）を変更しても継続されるので、剣などでチェインを稼いだ後、斧などの武器にチェンジするのも有効な戦術だ。

チェイン	攻撃速度の変化
100チェイン	1.07倍
200チェイン	1.14倍
500チェイン	1.21倍

戦闘で入手することのできるアイテムについて

マップ上には様々なアイテムが落ちている。回復スフィアなどはチェインで出すものの他に木箱などからも入手可能だ。マップ上で入手できるアイテムは右の通り。なお、敵を倒した際に低確率でお金を落とすが、これは武器による物理攻撃で倒した場合のみとなっている。

戦闘で出現するアイテム
- 宝箱（木箱）
- 回復スフィア
- お金
- 鍵
- 地図



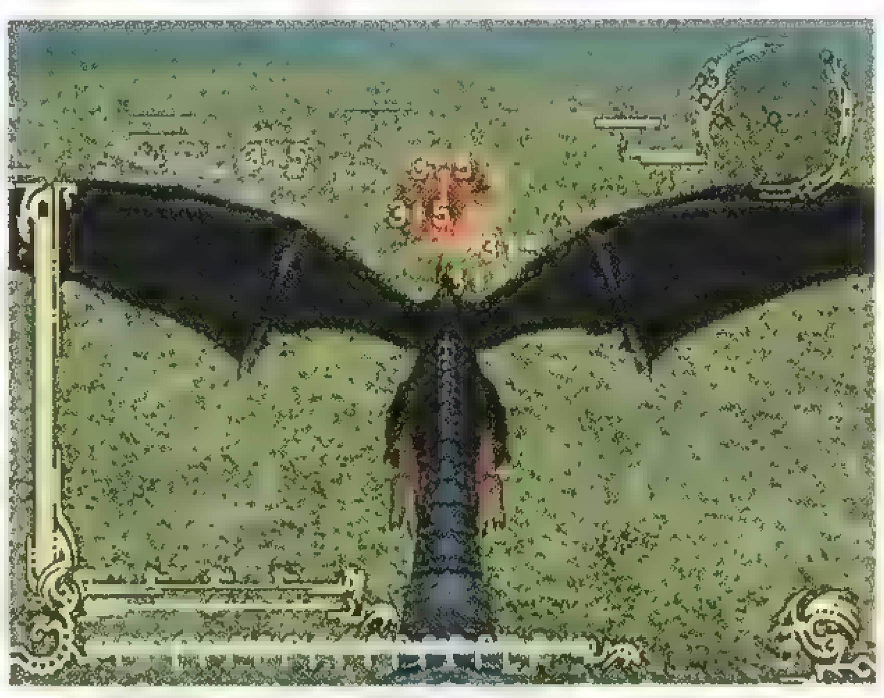
普通は行かないようなマップの端に宝箱が置いてあることも。

空中での戦い

大空を舞うドラゴンを操り、爽快感あふれる空中戦に挑む。ここではそんな空中での戦い方を解説していこう。

ドラゴンに乗り空中と地上の敵を全滅させろ

空中戦には空中から地上の敵を倒す低空戦と、大空で戦う上空戦の2種類がある。いずれもノウェがドラゴン、レグナに乗って敵を倒すことに変わりはなく、操作方法も基本は同じだ。上空戦は広い空でのシューティング感覚、低空戦は広範囲の敵をなぎ払う特殊キャラ的な感覚で戦っていくことになるだろう。



←低空戦では眼下を這い回る多数の敵を炎で一気に焼き尽くすことができるのだ!

低空戦と上空戦の違い

低空戦と上空戦の決定的な違いは、地上に降りられるかどうかということ。上空戦ではキャラクターが使用できず、ドラゴンのみで戦っていく。また、低空戦ではホバリングやドラゴン・オーバー・ドライブ、上空戦では特殊ブレスといった独自の特殊行動が取れるようになっている。

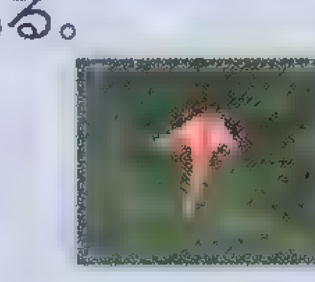
上空戦画面の見方



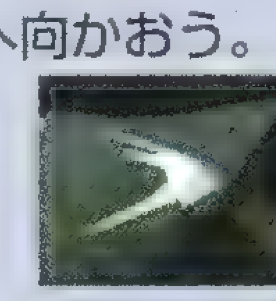
- **HPゲージ**…ドラゴンの体力。これがなくなるとゲームオーバー。
- **敵のHPゲージ**…敵の体力。赤い部分は与えたダメージだ。
- **レーダー**…敵とドラゴンの位置を示す。R3ボタンでレンジ変更可能。
- **ターゲットマーク**…△ボタンで注目したターゲットの位置を示す。
- **照準とロックオンマーク**…敵を捕捉する照準とロックオンできる敵の数を示す。
- **カウンター**…ミッション中に倒した敵の総数。
- **ミッションゲージ**…ミッションクリアまでの目安となるゲージ。
- **ロックオン中の敵**…◎ボタンを押し続けてロックオンした敵。
- **ブレススフィアの種類と発射可能数**…現在取得している特殊ブレスの種類と残弾数。0になると表示は消える。ブレスによっては弾数を蓄えられる。
- **グランホイール**…R2ボタンでグランホイールを表示。回復アイテムが使用可能。



- **カーソル**…近くにいる敵の方向を指している。



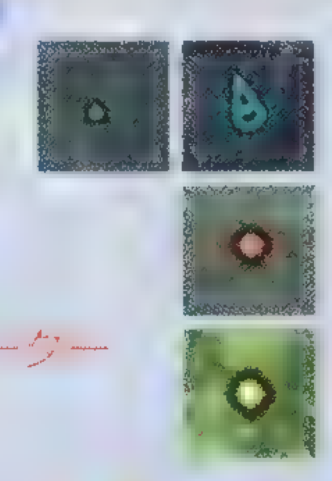
目標地点を示すマーク。このマークの方向へ向かおう。



レーダーの見方



R3ボタンでレンジを変更



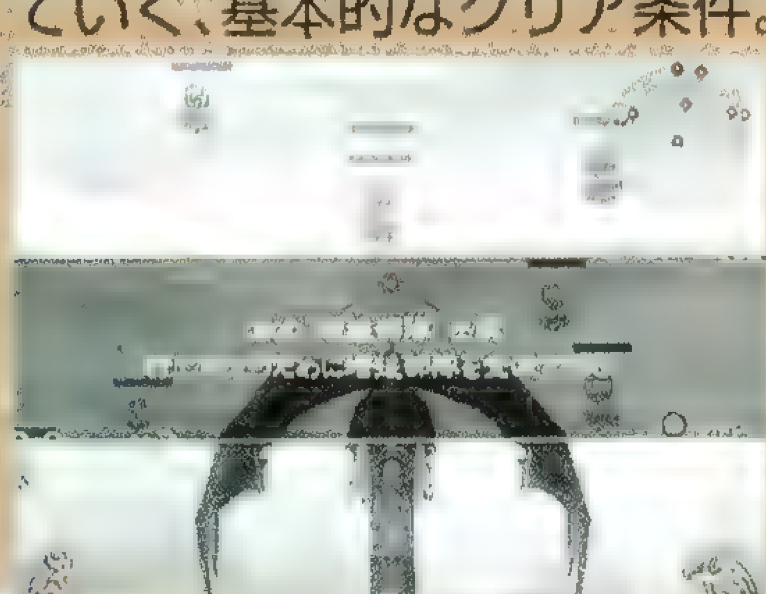
- **ドラゴン**…ドラゴンの位置は青点(または矢印)で表示。
- **敵**…敵は赤、ターゲットは黄色で表示される。
- **スフィア**…特殊ブレスに使用するスフィア。



上空戦の目的

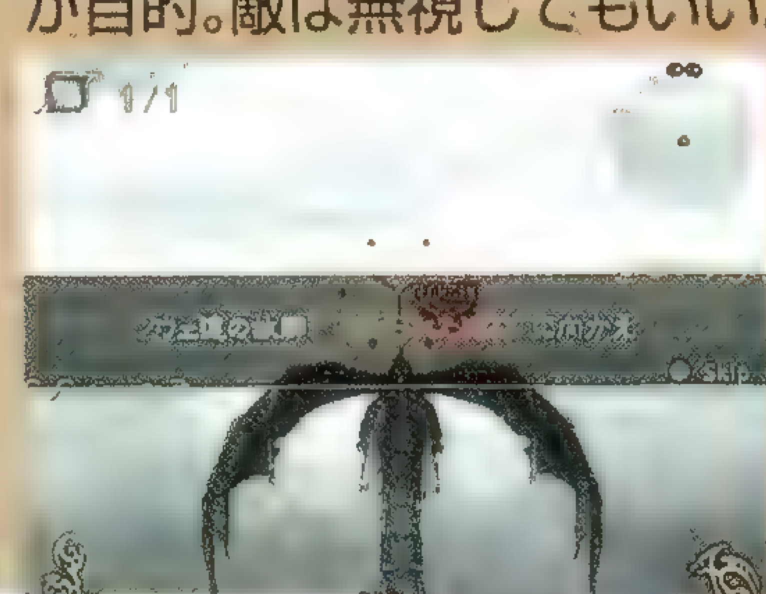
敵の全滅

目の前の敵を1体残らず倒していく、基本的なクリア条件。



目的地への到達

ターゲット地点へ到達するのが目的。敵は無視してもいい。



特定条件の達成

物語に応じて複雑な目的が設定されることもある。



基本操作とアクションのポイント

加速	◯ボタン	低空
高速飛行	◯ボタンを押し込む	上空

ポイント　ほとんどの敵を振り切ることができる高速飛行。敵に囲まれた場合の離脱や、敵の攻撃の回避に使用することが多い。また、目的地に急ぐ場合などにも有効。



その場で旋回	L1ボタン+R1ボタン	低空
高速旋回 高速滑空	左スティック左右をいずれか押し込み×ボタン	上空

ポイント　その場で旋回する場合は一瞬で背後を向ける。すれ違いざまに使うと敵を見失うことがないはずだ。高速旋回は攻撃を回避しつつ背後を取りたい場合などに使おう。



ホバリング	L2ボタン	低空

ポイント　低空戦でのみ可能な行動。地面を見下ろすように滞空できる。ただし、静止しているわけではなく、わずかだが前に進んでいるので注意しよう。



ファイヤボール攻撃	□ボタン	低空
特殊ブレス攻撃	□ボタン（上空のみ）	上空

ポイント　ドラゴンの口から炎を吐いて攻撃する。魔法範囲攻撃扱い。上空ではブレススフィアを取得することで特殊ブレス攻撃も可能になる。詳しくは34ページを参照。



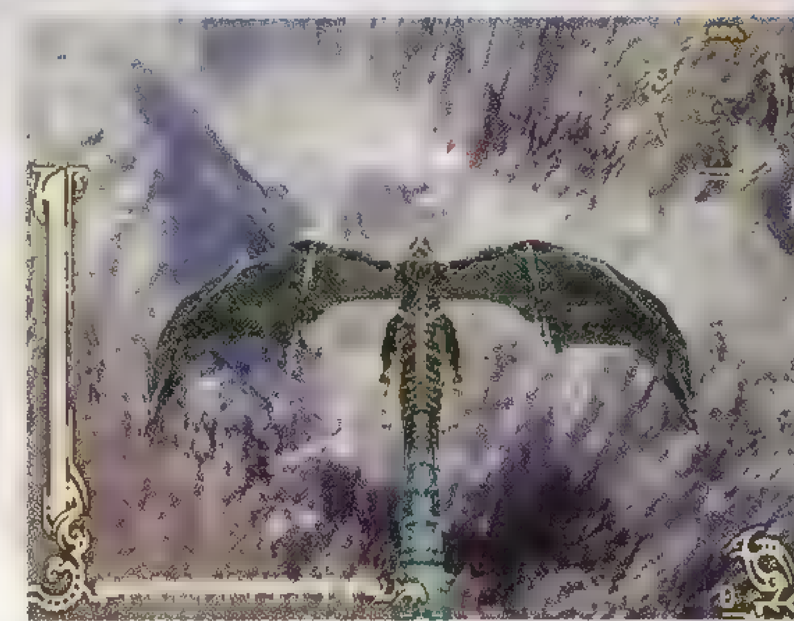
ドラゴン・オーバー・ドライブ	◯ボタン	低空

ポイント　低空戦でのみ可能な特殊攻撃。ノウェの魔力を消費して形態に応じた強力な攻撃を繰り出せる。◯ボタンを押す長さに応じてレベルが変化する。



上下を向く	▲▼	低空
左右を向く	◀▶	上空

ポイント　左スティックを操作し、上下左右を向くことができる。ドラゴンは向いた方向へ常に移動し続けるため、位置の微調整が可能。ホバリング中は特に有効だ。



左スライド	L1ボタン	低空
右スライド	R1ボタン	上空

ポイント　前方を向いたまま左右にスライド移動する。0.5秒というわずかな無敵時間がある（ただし真人類ノウェの場合は0.25秒）ため、攻撃の回避にも使用できる。



ターゲットの切り替え	△ボタン	低空
ターゲット方向へ自動転換	L2ボタン（上空のみ）	上空

ポイント　△ボタンを押すと特定の敵に注目できる。上空戦ではさらにL2ボタンで、その敵の方向を向くことが可能。オプションによる上空カメラアシストも参照。



ロックオン攻撃	□ボタンを押し続けてロックオン □ボタンを離すと追尾弾発射	上空 低空

ポイント　□ボタンを押し続けるとロックオンが可能。強く押し込むとロックオン速度が上がる。ボタンを離せばロックオンした敵に追尾弾（攻撃力はやや低い）を発射。



その他の操作

- サブ画面の表示：STARTボタン
- カメラ視点の移動とマップ表示の切り替え切り替え：R3ボタン
- グランホイールの表示：R2ボタン（アイテム選択後□ボタンで決定）
- カーソルの移動：方向キー

Chap. 3 空中での戦い

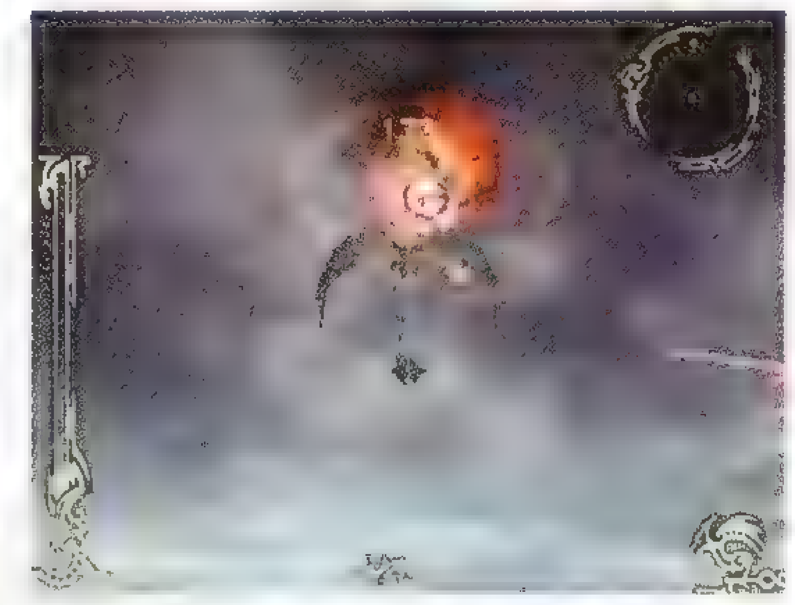
系統別に攻撃の仕方を考える

ファイヤーボール攻撃

単発の攻撃力は一番高い

□ボタンで発射できる基本的な攻撃。直線で飛び、敵を追尾しないが、見た目よりも攻撃判定が大きいため意外と命中させやすい。追尾弾よりも攻撃力が高く、この攻撃で敵を倒すとブレススフィアが出現する可能性がある。


⬆確実に命中させられる距離まで近付き、連射して倒そう。


⬆ブレススフィアを出すためにはこの攻撃で倒すしかない。

ロックオン攻撃

複数の敵に有効な追尾攻撃

数多く登場するザコなどに対して有効なのがこのロックオン攻撃。□ボタンを押すことでロックオンし、ボタンを離すと同時に追尾弾が発射される。最大ロックオン数はドラゴンの形態が進化するごとに増加していく（ロックオンできる数はロックオンカーソルに表示される点の数と同じ）。追尾弾は通常のファイヤーボール攻撃よりも威力が弱いが、敵を自動的に追尾して命中する。神竜族やアンヘルなどの回避力を誇る敵には当てにくいものの、高速飛空艇程度ならほぼ命中するだろう。なお、ひとつのターゲットに複数の追尾弾をロックオン（多重ロックオン）でき、その際のロックオンスピードは□ボタンを押し込むことで速めることができる。

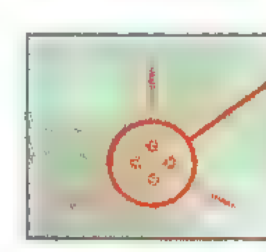

⬆高速飛空艇など、動きが追いきれない敵などにも有効だ。


⬆距離が遠いと追尾弾がかわされてしまうこともある。


⬆多重ロックオンする場合は□ボタンを押し込もう。

照準とロックオンマーク


⬅ロックオンができる距離に敵がいない場合のカーソルは、このように表示される。

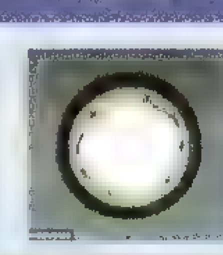
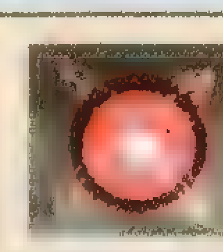
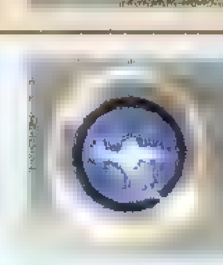
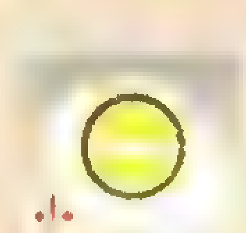
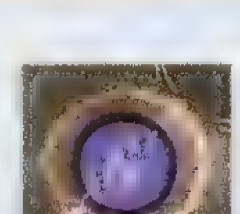

ロックオン可能数
⬅カーソルの中央に表示された点の数がロックオンできるターゲット数。

特殊ブレス攻撃

使い道の異なる特殊攻撃

出現したブレススフィアを取ると特殊ブレスがストックされる。異なる種類のブレスはストックできず、あとから取得したものが有効になる。


⬅レイブレス以外のスフィアは攻撃を当てると変更できる。

ブレス名	スフィア	有効活用法
レイブレス		複数のターゲットに一気に光のブレスを放つ。発射された後、自動的に敵を追尾する。
スプレッドブレス		発射後、敵に当たると広範囲に爆風でダメージを与える火球を放つ。
スプラッシュブレス		連射可能な水の弾丸を放つ。残弾数が多く、多少のホーミング性能がある。
シャイニングブレス		直線的に飛び、敵がいる場所に高威力の落雷を落とすブレス。敵が集中している場所に撃とう。残弾数が1発だけということに注意。
シールドブレス		ドラゴンの体を覆うシールドを発生させるブレス。シールドをまとっている間は体当たりで攻撃が可能になる。

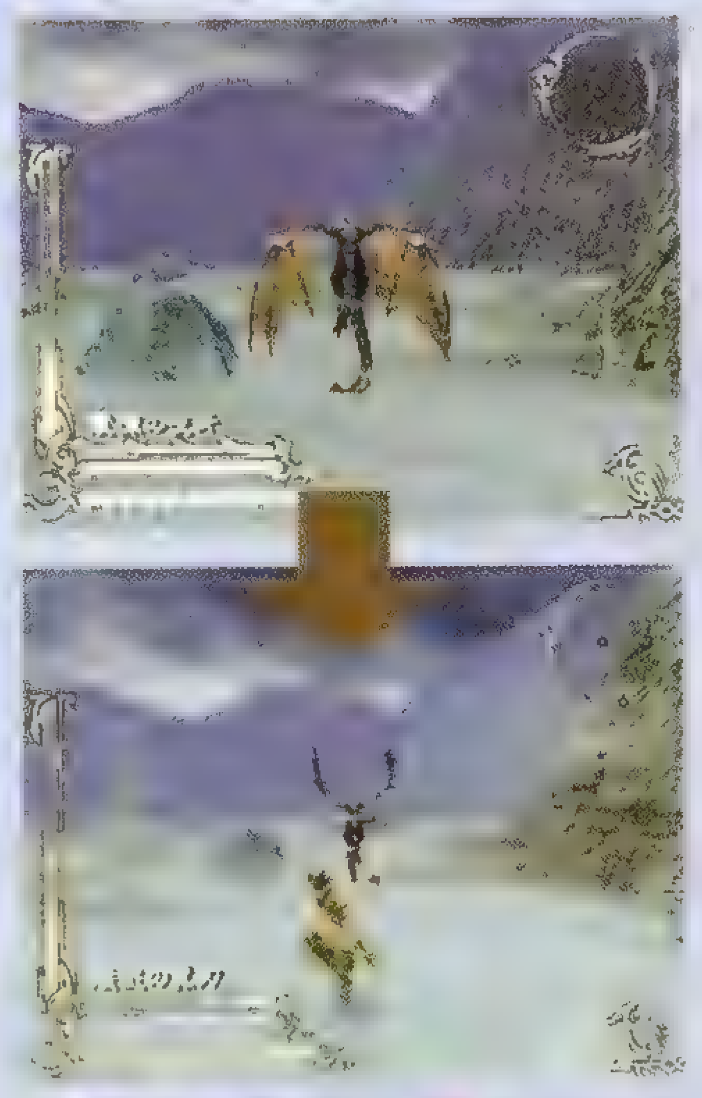
ドラゴン・オーバー・ドライブ

低空戦のみ使用可能な絶大な威力を持つ必殺技

ドラゴンにノウェのMPを注ぎ込むことで発動可能な特殊攻撃。魔法よりも攻撃力が高く、ほとんどの敵を一撃で葬り去ることができる。技によっては広範囲にダメージを与えることも可能となっている。行うことのできるドラゴン・オーバー・ドライブは形態に応じて変化する。詳しくは36ページを参照してほしい。

ドラゴン・オーバー・ドライブの流れ

⬅ターゲットに◎ボタンでロックオン。カーソル変化後すぐならキャンセル可能。



⬆魔法と同様に◎ボタンを押している間、詠唱ゲージが伸びて技が変化していく。



⬆出したい技が表示されたところで◎ボタンを離すと決定。画面が切り替わり、技が発動する。

ドラゴン・オーバー・ドライブの有効活用

一点集中タイプの使い方

一点集中とはいえ、通常攻撃に比べて攻撃範囲は広く、密集している敵に繰り出せば高威力の攻撃を一気に叩き込める。HPの高い敵が固まっている場合などは積極的に使っていこう。



⬅オーガなどはゴブリンやゴブリンシャーマンと共に出現することが多い。こういう時には一点集中タイプで攻撃だ。

広範囲攻撃タイプの使い方

広範囲に敵が点在していたり、大軍団が展開している時などは広範囲タイプのドラゴン・オーバー・ドライブで蹴散らそう。うまくいけばあとに残るのはブレスに対して強い敵だけのはずだ。



⬅一般的なザコならば広範囲攻撃タイプでも一撃で倒せるはずだ。残った一部の強力な敵は地上に降りて掃討しよう。

ブレスに強い敵にも有効

魔術師など、ドラゴンのブレス攻撃に耐性がある敵にはドラゴン・オーバー・ドライブも効きにくい。が、攻撃力が高いため、軽減されたとしても結果的に大ダメージを与えることができるのだ。



⬅魔術師などにはドラゴンの攻撃は効きにくい。しかし、たとえ軽減されたとしても、倒せるだけの攻撃力があるのだ。

MPを温存し連続で発動する

ノウェのMPを温存しておき、強力な敵が現れたら一気にドラゴン・オーバー・ドライブで倒すというのも有効だ。MP回復アイテムを使って強引に回復させるという手もある。



⬅いくら強い敵でもドラゴン・オーバー・ドライブの連打にはかなわない。MPの使い方が贅沢だが、素早く倒せるはずだ。

全ドラゴン・オーバー・ドライブ リスト

ドラゴン・オーバー・ドライブは形態によって異なる。2周目以降は第一形態時から4レベルまで使用可能だ。なお「集」は一点集中、「広」は広範囲タイプを表している。

1周目

LV1

第一形態

破滅の翼 集

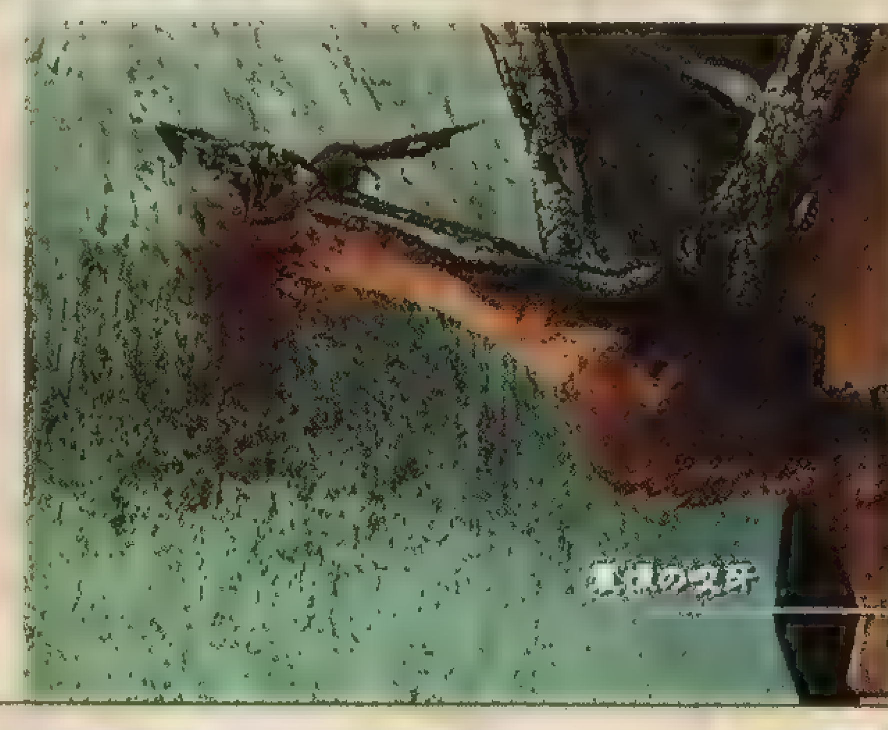
上空から地上すれすれまで急降下。両の翼で大旋風を巻き起こす。



第二形態(第四章で追加)

震慄の咬牙 集

敵を正面に見据えて大空から急接近。顎で食らいついて噛み砕く。



第三形態(第九章で追加)

猛き戦慄の凶牙 集

狙った敵を強大な顎で咥え、そのまま噛み砕く。周囲に咀嚼音が響く。



LV2

第一形態

断裂の爪 集

空から地上に降り立ち、鉤爪のついた足で地面ごと敵を引き裂く。



第二形態(第四章で追加)

惨絶の鉤爪 広

上空から素早く下降して、鉤爪のついた足で地上の敵を踏み潰す。



第三形態(第九章で追加)

鋭き酷絶の斬打 集

尻尾を使って、敵もろとも強烈に大地を打ちつける。

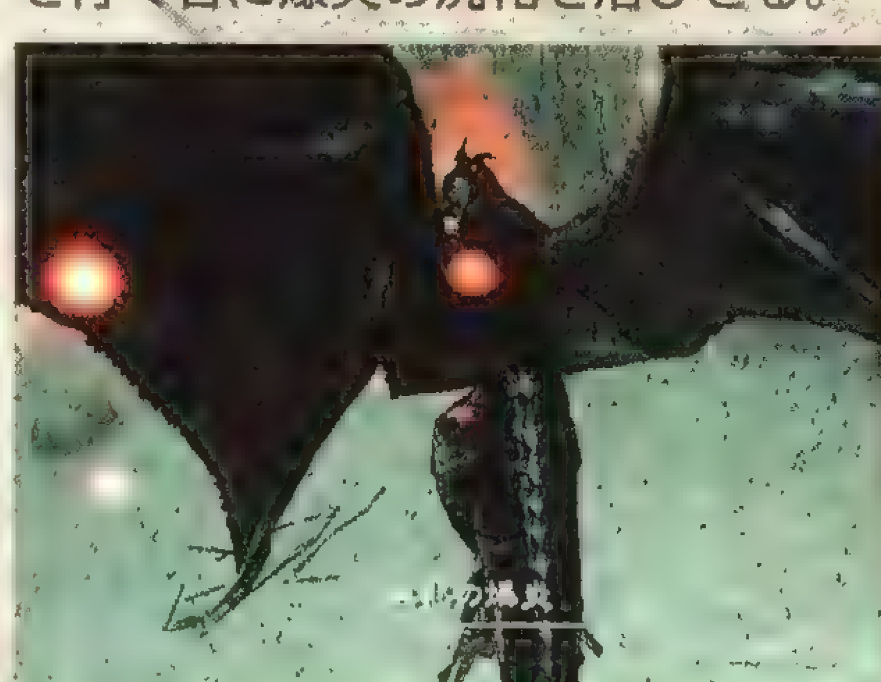


LV3

第二形態(第四章で追加)

焦熱の爆炎 広

地上に向けて多数の火弾を放ち、地を行く者に爆炎の洗礼を浴びせる。



第三形態(第九章で追加)

熱き焼滅の爆鎖 広

周囲に向かって口からすべてを焼き尽くす業火を吐き続ける。



LV4

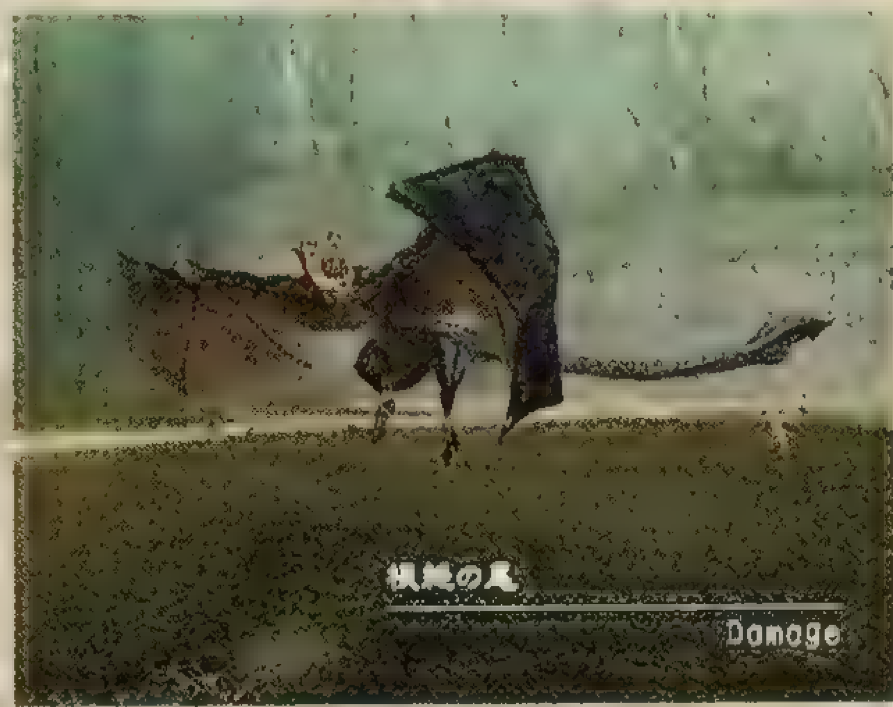
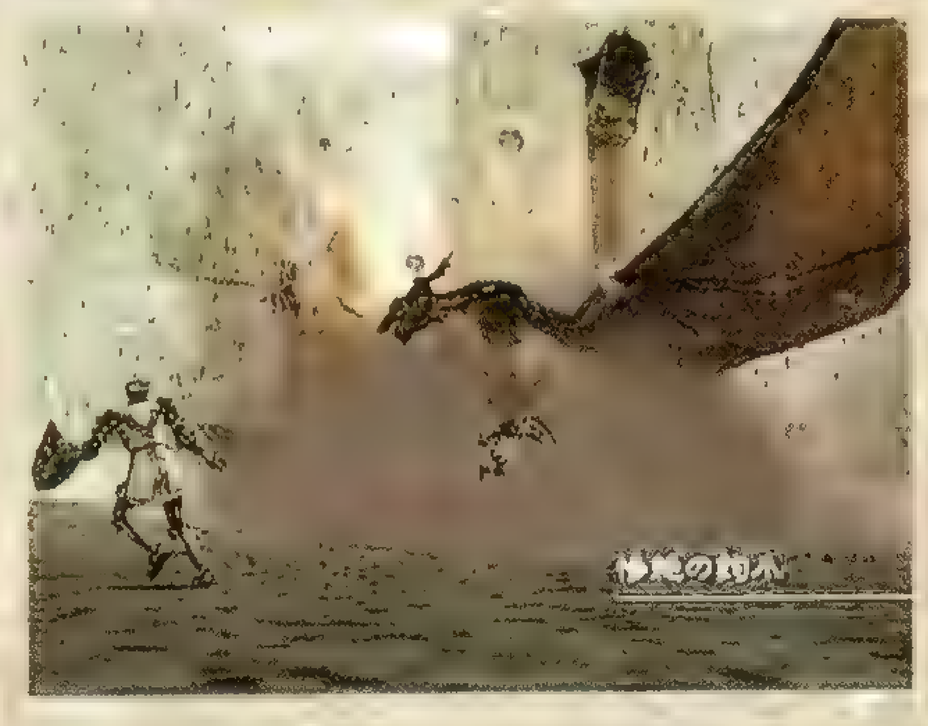
第三形態(第九章で追加)

赤き核熱の烈火 広

上空から地面に向かって無数の火弾を連打する。地上は焦熱地獄と化す。



2周目、3周目

	第一形態	第二形態(第四章で追加)	第三形態(第九章で追加)
LV1	**根絶の尾** 集 下降の反動をつけた尾で大地を叩きつけ、存在する敵を根絶やしにする。 	**震慄の咬牙** 集 1周目の技と同じ。敵に食らいついて顎で噛み砕く。 	**猛き戦慄の凶牙** 集 1周目の技と同じ。敵を顎で咥えあげ、そのまま噛み砕き、咀嚼する。 
LV2	**破滅の翼** 集 1周目の技と同じ。地上付近で旋風を巻き起こして敵を吹き飛ばす。 	**殲滅の翼刃** 集 はるか上空から飛来し、翼で突風を巻き起こして敵を吹き飛ばす。 	**鋭き酷絶の斬打** 集 1周目の技と同じ。尻尾を使って敵と大地を強烈に打ちつける。 
LV3	**断裂の爪** 広 1周目の技と同じ。鉤爪を使って大地を踏みしめ、同時に敵を引き裂く。 	**惨絶の鉤爪** 広 1周目の技と同じ。地を踏みつけ、同時に敵の体を足と爪で切り裂く。 	**熱き焼滅の爆鎖** 広 1周目の技と同じ。業火のブレスを周囲に向かって吐き出す。 
LV4	**灼熱の炎** 広 多数の火弾を一気に放ち、地面を灼熱の炎で覆い尽くす。 	**焦熱の爆炎** 広 1周目の技と同じ。空から火弾を浴びせて地上を焦熱の地獄と化す。 	**赤き核熱の烈火** 広 1周目の技と同じ。無数の火弾を撃ち出して地獄絵図を展開する。 

キャラクターと武器の成長

キャラクターは敵を倒すことで強くなる。そして本作品では武器も成長する。レベルアップについて解説していこう。

レベルアップによる恩恵と効果的な経験値の稼ぎ方

敵を倒したキャラクター、および武器は経験値を獲得できる。この経験値が一定量に達するとキャラクターたちはレベルアップし、その能力やHPが向上する。経験値は敵に止めを刺したキャラが獲得できるため、強敵を倒す場合は強いキャラでダメージを与え、余裕があるなら経験値を入手したいキャラで止めを刺すといいだろう。



←キャラクターは経験値を稼ぐことでレベルアップし、強くなる。

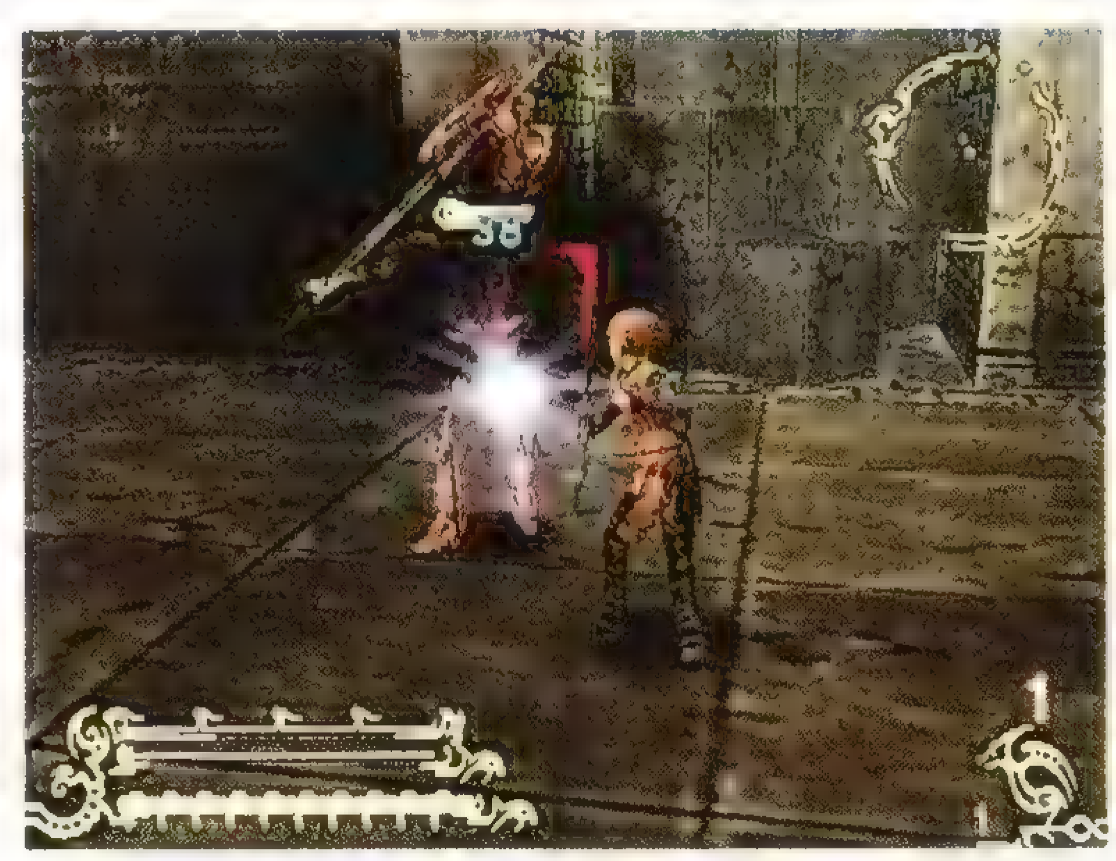


➡ステータスはサブ画面で確認することができる。詳しくは40ページを参照のこと。

キャラクターのレベルアップ

各キャラクターをバランスよく成長させる

2周目以降は4人のキャラが使用できるようになるが、なるべくバランスよく育てていった方がいいだろう。28ページに書いてあるように各キャラクターには特性があり、有利な敵、不利な敵がいる。これらを使い分けることで効果的に戦っていけるようになるのだ。4人がいつでも戦えるよう、同じくらいのレベルにしておきたい。



←ノウェさえ強ければなんとかなるが、ノウェが苦手な敵には当然、苦戦する。

チェインシステムを有効活用する

チェインを繋ぐと敵を倒した場合の獲得経験値が上昇する。上昇の数値は右の表の通り。高いチェイン数を維持すれば、より効果的に経験値を稼げるというわけだ。

チェイン数の増加による獲得経験値の変化

チェイン数	20チェイン	50チェイン	100チェイン	200チェイン	500チェイン
倍率	×1.2	×1.4	×1.8	×2.0	×2.5

レベルアップで上昇する項目

HP（体力）
どれだけのダメージに耐えられるかという数値。ヒットポイント。

STR（力）
キャラクターの攻撃力に影響する。この数値は武器の攻撃力に加算される。

INT（知識）
魔法の威力に影響する数値。高いほど魔法による与ダメージが上がる。

DEF（守備力）
敵から受けるダメージ軽減に影響。高ければ高いほど被ダメージが減る。

コンティニューを活用する

敵が多く出現するミッションで、稼げるだけ稼いで最後にやられる。一見ムダに思えるが、コンティニューすれば経験値を引き継いで再スタートできるので、レベルアップが面倒ならこの方法も有効。また、武器の経験値も引き継がれるので武器の経験値を稼ぎたい場合にも有効な手段だ！



ドラゴンのレベルアップ

レベルアップと形態変化は別

キャラクターと同様にドラゴンも成長する。が、ドラゴンの成長には別の要素がある。それが形態変化だ。ドラゴンの形態はストーリーが進むにつれて変化するため、レベルとは異なる。いくら経験値を獲得しても形態変化は起こらないのだ。形態変化によって各種能力値も増加するため、ある意味レベルアップよりも重要な要素と言える。



←最終の第三形態になることでレグナ本来の力を発揮することができる。

レベルアップで上昇する項目

- HP(体力) HPが高まる。
- STR(力) 攻撃力が増加する。
- DEF(守備力) 敵から受けるダメージが減少する。

形態が変化するタイミング

第一形態	初期状態
第二形態	第四章で変化
第三形態	第九章で変化

形態変化で追加される能力

ロックオン数が増加

第二形態でロックオン数6個、第三形態で8個と増加されていく。

ドラゴン・オーバー・ドライブが変化

威力や使用できるドラゴン・オーバー・ドライブが増えていく。



形態を進化させるごとに威力が増していくドラゴンの攻撃力。

2周目、3周目では第一形態に戻る

2周目、3周目でもストーリー序盤は第一形態に戻る。当然ながら能力も制限されてしまうのだ。

武器のレベルアップ

最大レベル4まで上昇する武器

本作品の特徴として武器の成長が挙げられる。武器も経験値を蓄え、一定の数値になるとレベルアップする。最大レベルは4で、それ以上には成長しない。武器はキャラクター以上に個性が強く、その成長速度に大きな差がある。レベル4になって初めて能力を開花させる武器もあり、育て上げてみなければ真の力は見極められないのだ。

レベルアップで変化する項目

●コンビネーションの追加

レベルアップにより新たなコンボが追加される。

●魔法が強化される

魔法の発動レベルを引き上げられるようになる。

●基本武器ステータスが上昇

攻撃力やガードブレイク値が上昇する。

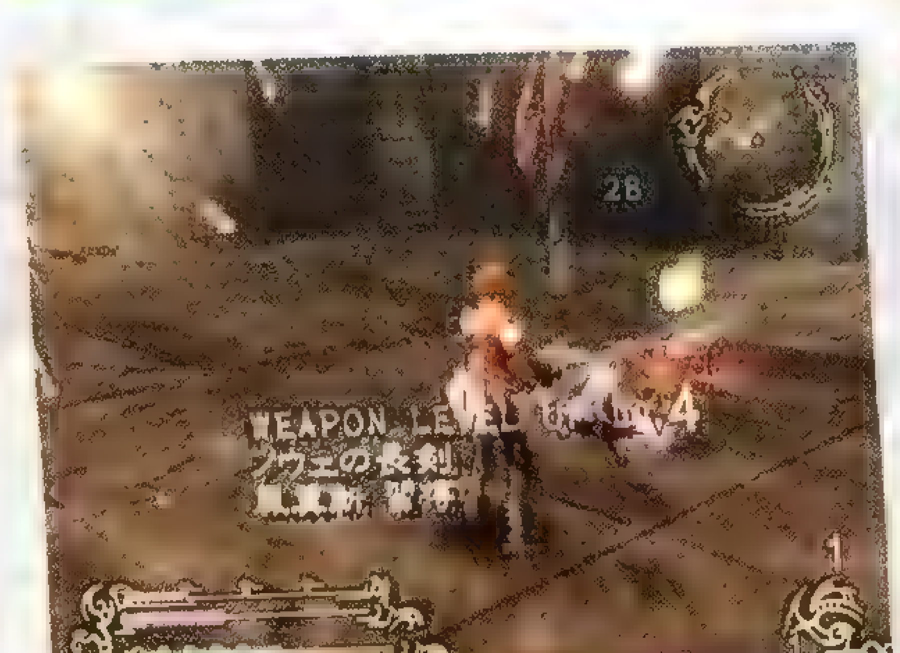
●武器物語が増加

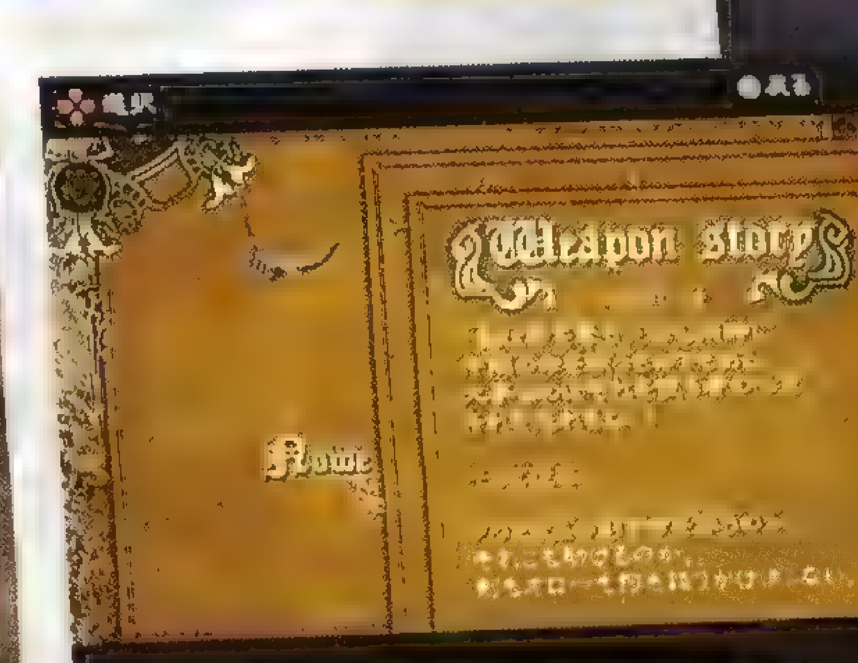
武器に秘められた物語の先が読めるようになる。

レベル4まで成長させると大幅に強化される武器

銀の鳳蝶…レベル3まで能力が変化しないが、レベル4で一気に攻撃力140に成長する。

信義…レベルが上がるごとに攻撃力が下がっていくがレベル4で攻撃力が100に上昇する。





Chap. 3 キャラクターと武器の成長

サブ画面とリザルト画面

ゲーム中の状況を確認するサブ画面と、クリアしたミッション内容を確認するリザルト画面。その両方を説明しよう。

自己の状態を確認せよ

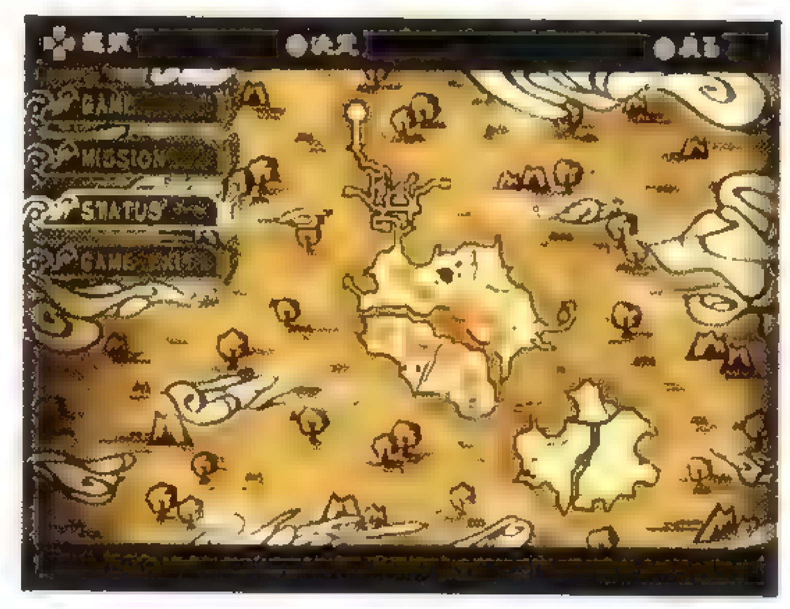
ミッション中にSTARTボタンを押すとサブ画面が表示される。ここではミッション内容やマップ全容、また使用可能キャラのステータスなどを確認することができる。



←ドラゴンに乗っている場合はレグナのステータスを確認することができる。地上の場合は低空戦時のみ確認可能だ。



←ステータス画面では上下で武器やアイテムを確認でき、左右で別のキャラクターを見ることができる。



←マップを入手している場合はこのようにマップの全容が表示される。敵や宝箱の位置も表示されている。

サブ画面で表示される内容》

- **GAME** — ゲームに戻る。◎ボタンでも同じ機能となる。
- **MISSION** — 現在のミッションの目的と全体マップを表示する。
- **STATUS**

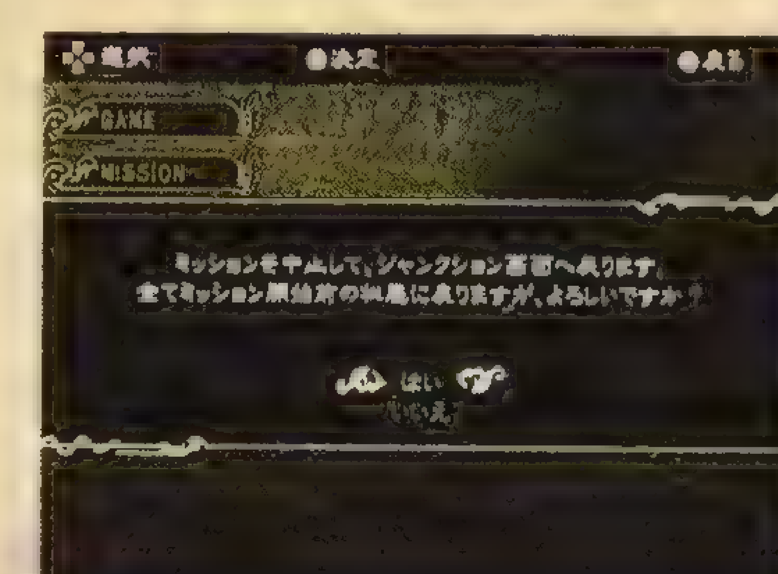
HP	キャラクターの体力を表している。
STR	キャラクターの攻撃力を表している。
DEF	キャラクターの守備力を表している。
INT	キャラクターの賢さを表している。
NEXT Exp	次のレベルまでに必要な経験値を表している。

装備品	装備している装飾品とその効果を表している。
ALL KILL	これまでに倒した敵の数を表している。
MISSION KILL	現在のミッションで倒した敵の数を表している。
MISSION TIME	ミッションを開始してから経過した時間を表示。
WEAPON COMPLETE	ゲーム中で入手できる武器の収集率を表示。
GOLD	現在所持しているお金を表している。

- **WEAPON** — グランホイールに装備している武器とその情報を表示する。
- **ITEM** — グランホイールに装備しているアイテムとその情報を表示する。
- **GAME EXIT** — ミッションを中断してジャンクション画面に戻ることができる。

GAME EXITの注意点

ミッションを中断すると、そのミッション内で獲得した経験値やお金、武器などは無効になり、ミッション開始前の状態に戻る。ジャンクション画面に戻る前に確認メッセージが出るので注意しよう。



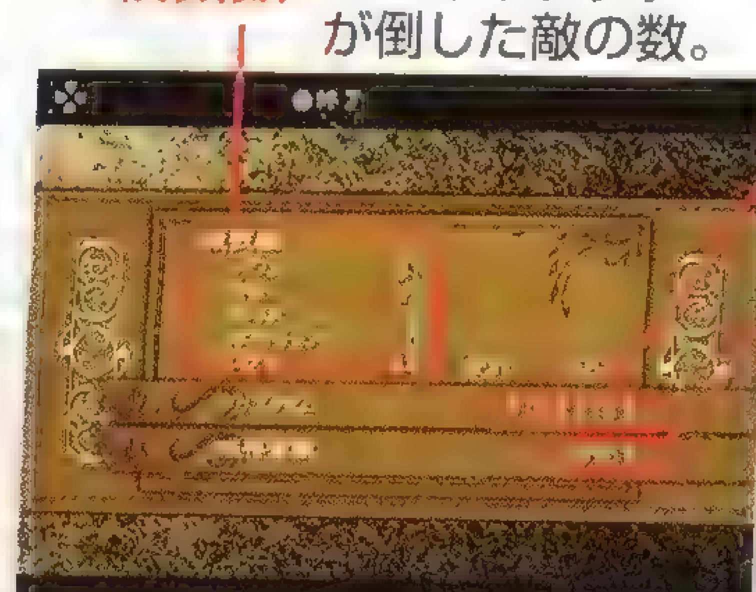
リザルト画面

ミッション内での行動を確認

ミッションクリア後に表示されるリザルト画面では倒した敵の数や入手したお金や武器、新たに加わったキャラクターなどが表示される。ドラゴンの形態変化もここで表示される。

殺戮数 そのキャラクターが倒した敵の数。

クリアタイム クリアにかかった時間。



獲得金額 入手した金額の総計が表示される。

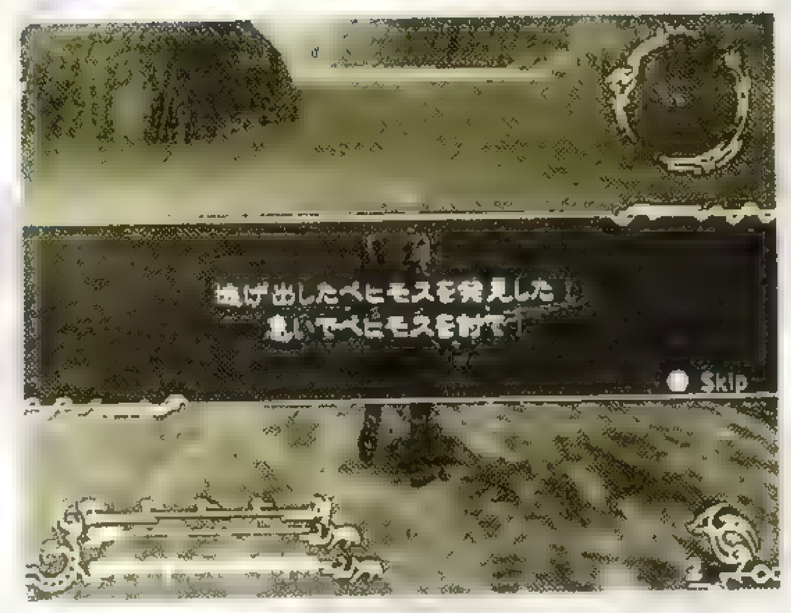


フリーミッション

ここではキャラクターの成長や、新たな武器入手の鍵となるフリーミッションについて解説していこう。

キャラクターの成長と武器の獲得が目的

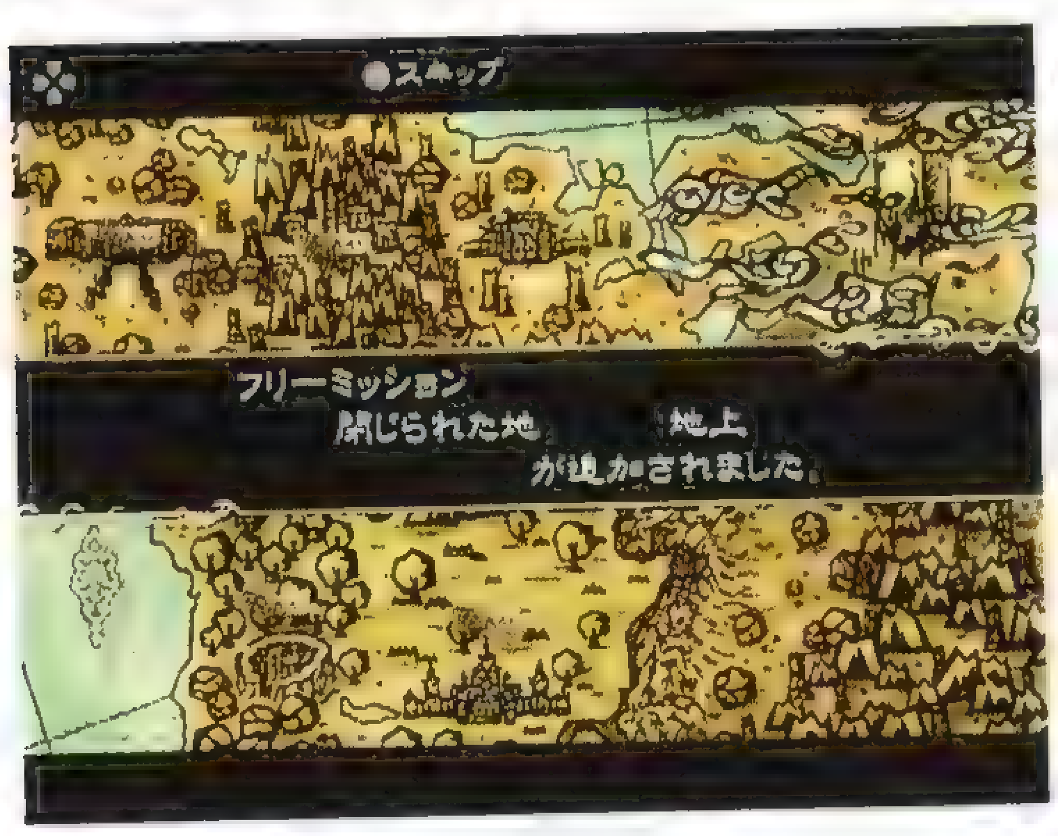
フリーミッションとは物語に直接関係しないミッションのこと。多くの敵と戦うことができ、新たな武器が隠されているものも存在する。なるべく多くのフリーミッションをクリアしておきたい。



←たくさんの敵と戦えるのでレベルアップも可能。だが、通常ミッションよりも難しいものもあるので注意しよう。

フリーミッションの活用法

フリーミッションは物語が進むにつれて追加されていくが、クリアしなくとも物語を進めることはできる。しかし、一度出現してしまえば何度でも挑戦することができ、キャラや武器の経験値稼ぎも可能だ。どんどんチャレンジしていこう。



←新たなフリーミッションが出現すると、このようなメッセージ表示が。

フリーミッション出現条件

- ストーリーを進めてワールドマップに出る
- 対応するフリーミッションをクリアする
- 2周目、3周目で出現するものもある

フリーミッションの特徴

- 敵配置が変化する
- 通常ミッションより敵の出現数が多い
- 何度でも挑戦可能
- 新たな武器が隠されていることがある

フリーミッションでの目的

キャラクターの成長

出現する敵を倒せば経験値が獲得できる。当然、弱いキャラクターもレベルアップが図れるというわけだ。



武器の成長

弱い武器を成長させるために簡単なフリーミッションに挑戦するのもアリだ。レベル4まで成長させよう！



お金を稼ぐ

店で売っているアイテムを買うために、マップ上の箱や敵からお金を獲得していくというのも目的の1つだ。



武器の入手

新たなフリーミッションが出現したら、まずはまだ見ぬ武器が隠されていないかどうか、探してみよう。



フリーミッションの出現条件と位置は233ページを参照

村とショップデータ

村では回復アイテムや武器、装飾品などを購入できる。ここではその全リストと詳細について解説していこう。

世界に点在する4つの村

物語が進むにつれて新たな村が出現する。一度出現してしまえば、ワールドマップからいつでも行けるようになる。村には武器屋があり、様々な武器や回復アイテムが購入可能だ。ここでは各村のショップリストを掲載しよう。また、村では物語を彩るイベントも発生。見逃してしまいがちだが、章が進むごとに異なるイベントが発生する村もあるのでちょくちょく立ち寄るようにしよう。



←武器屋で買えるアイテムはミッション中で入手できないものばかりだ。



→章が進むとイベントが発生することがある。なるべく色々な村へ立ち寄ろう。

村の出現時期

石の村	第二章以降に出現
砂の村	第四章以降に出現
塔の村	第八章以降に出現
果ての僻村	第九章以降に出現

村ショップリスト

石の村

商品	価格
デボルポポル	2450G
血族の紋章	15800G
回復の丸薬	120G
快調の小瓶	600G
気付けの丸薬	40G

<第四章から追加される商品>

商品	価格
没落した王家の剣	1800G
聖石の杖	1650G
マジックリング	900G
ガードピアス	1250G
休息の小瓶	200G
薫風の丸薬	280G

<第五章から追加される商品>

商品	価格
脛削りの鉄	8250G
血啜りの牙	12400G
夢桜	4650G
赤の旋風	7850G
マジックリング+1	6800G
気力の結晶	600G

砂の村

商品	価格
悪魔の鉄棍	32400G
解放の剣	5400G
知識の杖	2850G
パワーリング	1800G
シェルピアス	3250G
回復の丸薬	120G
快調の小瓶	600G
気付けの丸薬	40G

<第七章から追加される商品>

商品	価格
救済の聖刀	16500G
死の舞踏	7200G
封印騎士団の呪杖	6200G
不浄なる斧	24800G
パワーリング+1	18500G
ガードピアス+1	7500G
屈強の小瓶	1200G

塔の村

商品	価格
破剣・封天の韻律	9850G
涅槃の短剣	18400G
北海の歌姫	11800G
マジックリング+2	22500G
プロテクトピアス	17250G
グローリーオーブ	128000G
快調の小瓶	600G
完治の結晶	1800G
久遠の結晶	3000G

果ての僻村

商品	価格
貴正	64800G
焔の簀	26500G
皇帝の槍	48500G
シェルピアス+1	9750G
マインドオーブ	64000G
ライフオーブ	48000G
完治の結晶	1800G
気力の結晶	600G
絢爛の結晶	10000G

<2周目第十章から追加される商品>

商品	価格
封剣・破天の旋律	98500G

全アイテムリスト

アイテム名	効用	価格
回復の丸薬	HPを少量回復させせることができる。	120G
快調の小瓶	HPを大幅に回復させせることができる。	600G
完治の結晶	HPを完全に回復することができる。	1800G
気付けの丸薬	MPを少量回復させせることができる。	40G
休息の小瓶	MPを大幅に回復させせることができる。	200G
気力の結晶	MPを最大値まで回復させせることができる。	600G
薫風の丸薬	HPとMPの両方を少量回復させせることができる。	280G
屈強の小瓶	HPとMPの両方を大幅に回復させせることができる。	1200G
久遠の結晶	HPとMPの両方を最大値まで回復させせることができる。	3000G
絢爛の結晶	全員のHPとMPを最大値まで回復させせることができる。	10000G

全装飾品リスト

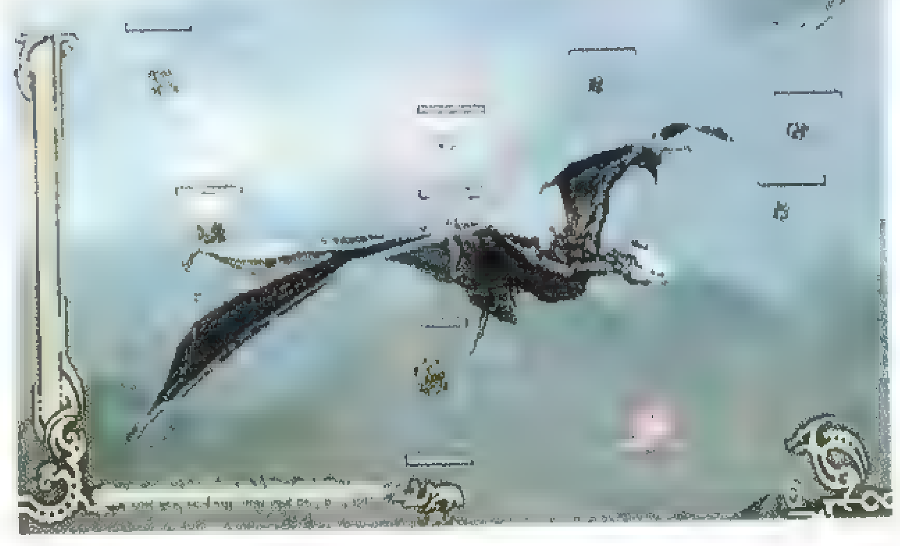
アイテム名	効用	価格(入手条件)
オールドピアス	武器による被ダメージを1%減少させるピアス。	初期装備
マジックリング	魔法による攻撃力を10%上昇させる指輪。	900G
マジックリング+1	魔法による攻撃力を25%上昇させる指輪。	6800G
マジックリング+2	魔法による攻撃力を40%上昇させる指輪。	22500G
パワーリング	武器による攻撃力を10%上昇させる指輪。	1800G
パワーリング+1	武器による攻撃力を20%上昇させる指輪。	18500G
ガードピアス	武器による被ダメージを10%減少させるピアス。	1250G
ガードピアス+1	武器による被ダメージを25%減少させるピアス。	7500G
プロテクトピアス	武器、魔法、飛び道具によるダメージを15%減少させるピアス。	17250G
シェルピアス	魔法と飛び道具による被ダメージを20%減少させるピアス。	3250G
シェルピアス+1	魔法と飛び道具による被ダメージを40%減少させるピアス。	9750G
グローリーオーブ	取得経験値が30%上昇するオーブ。	128000G
マインドオーブ	MP消費が半減するオーブ(ドラゴン騎乗時は除く)。	64000G
ライフオーブ	ミッション中、HPが徐々に回復するようになるオーブ。	48000G
ナイトノウェオーブ	ノウェが騎士団衣裳になるオーブ。	2周目クリア時に入手
スーパーノウェオーブ	ノウェが真人類姿になるオーブ。	3周目クリア時に入手
ホーリーエリスオーブ	エリスが女神装束になるオーブ。	2周目クリア時に入手
マスクレスオーブ	ユーリックが素顔になるオーブ。	1周目クリア時に入手
ナイスガイオーブ	ユーリックが???になるオーブ。	3周目クリア時に入手

オプション

ゲームの設定を変更することのできるオプションには、プレイを手助けする様々な機能が備わっている。


自分好みの設定にアレンジ

オプションでは下記の表のような設定を行うことができる。この設定はメモリーカードにセーブすることができ、ゲーム起動時に自動的に読み込めるようになっている。自分のプレイしやすいよう、調整してみるといいだろう。



←上空カメラアシストを3にしておけば上空戦時に△ボタンを押すことで敵を確認しやすくなる。

振動	コントローラの振動機能のON/OFFを切り替える。
血の表示	攻撃ヒット時の血の表示のON/OFFを切り替える。
字幕	ムービー時の字幕のON/OFFを切り替える。
サウンド	サウンドのステレオ/モノラルを切り替える。
BGM音量	ゲーム中（ムービーのSE・ボイス含む）のBGM音量を0（消音）～10で設定する。
SE・ボイス音量	ムービー中を除くゲーム内のSE・ボイス音量を0（消音）～10で設定する。
敵ダメージ表示	敵へのダメージおよび獲得経験値表示のON/OFFを切り替える。
敵体力表示	敵キャラクターの頭上に出現する体力表示の設定を行う。ONで常に表示、OFFで常に非表示、SWITCHでL3ボタンによる切り替えを可能にする。
地上カメラタイプ	地上戦におけるカメラタイプを設定する。ノーマルの場合は右スティックを倒した方向とは逆にカメラ移動を、リバースの場合は右スティックを倒した方向と同じ方向にカメラを動かせるようになる。
地上カメラオートリセット	地上戦において、カメラが自動的にプレイヤーキャラクターの後方へ戻る機能のON/OFFを切り替える。
上空カメラアシスト	上空戦においてカメラがターゲット内の敵を収めるように追従するようになる。レベル0～3の順にアシスト機能が強化され、レベルが高くなればなるほどターゲットを収めるようにカメラが移動するようになる。
上空レバー	ドラゴンの上下移動の設定を行う。ノーマルの場合は左スティックを倒した方向に上下移動。リバースの場合は左スティックを倒した方向とは逆方向に上下移動するようになる。
ボタンコンフィグ	ボタンに割り当てられた機能を変更する。○ボタンを押すと設定ウィンドウが開く。
明るさ調整	画面の明るさ調整用の画面を表示する。明るさ自体はテレビ側で調整する。
表示位置調整	ゲーム画面全体の表示位置を微調整する。方向キーで上下左右へ移動可能。
初期設定	ボタンコンフィグ以外の設定を初期状態に戻す。
設定ロード	メモリーカードにセーブしたオプション設定をロードする。
設定終了	設定を終了して元の画面に戻る。メモリーカードにセーブすることもできる。



CHAPTER 4
STORY & MISSIONS CAPTURE
DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE
【ストーリー&ミッション攻略】

Story

第一章 前兆

➡50ページ

明命の直轄区で異変が発生。正騎士になったばかりのノウェは、事態を収拾するべく、レグナ、エリスらと共に現地へと急行するのだが……。

INFORMATION

―――

第二章 聖女

➡62ページ

直轄区に束縛された人々を解放しようとする聖女、マナ。彼女との出会いにより、ノウェは次第に封印騎士団のあり方について疑念を抱くように……。

INFORMATION

出現フリーミッション

※恵沢の平原：上空 ➡P236
※明命の直轄区：地上 ➡P237

第三章 離反

➡80ページ

ジスモアの口からノウェに語られた苛酷な真相……。封印騎士団からの離反を決意したノウェは、騎士団から追われる立場になってしまう。

INFORMATION

＊石の村追加

出現フリーミッション

※深淵なる大地：上空 ➡P238
※気炎の直轄区：地上 ➡P239
※大神殿中庭：地上(2周目) ➡P248

第四章 逃亡

➡90ページ

騎士団を振り払うべく、ノウェは故郷である嘆きの水脈へ。だが、そこにも騎士団の追手が。追い詰められたノウェの窮地に現れたのは、あの「マナ」だった。

INFORMATION

＊砂の村追加

出現フリーミッション

※嘆きの水脈：上空 ➡P240
※神水の直轄区：地上 ➡P241
※閉じられた地：地上(2周目) ➡P253

第五章 仲間

➡112ページ

かつて封印騎士団にいた男が情報を持っているという。彼に会うべく錆の町を訪れたノウェとマナ。だが、その男とは、ノウェもよく知る人物だった……。

INFORMATION

出現フリーミッション

※炎洞窟：地上(2周目) ➡P254

第六章 暗雲

➡132ページ

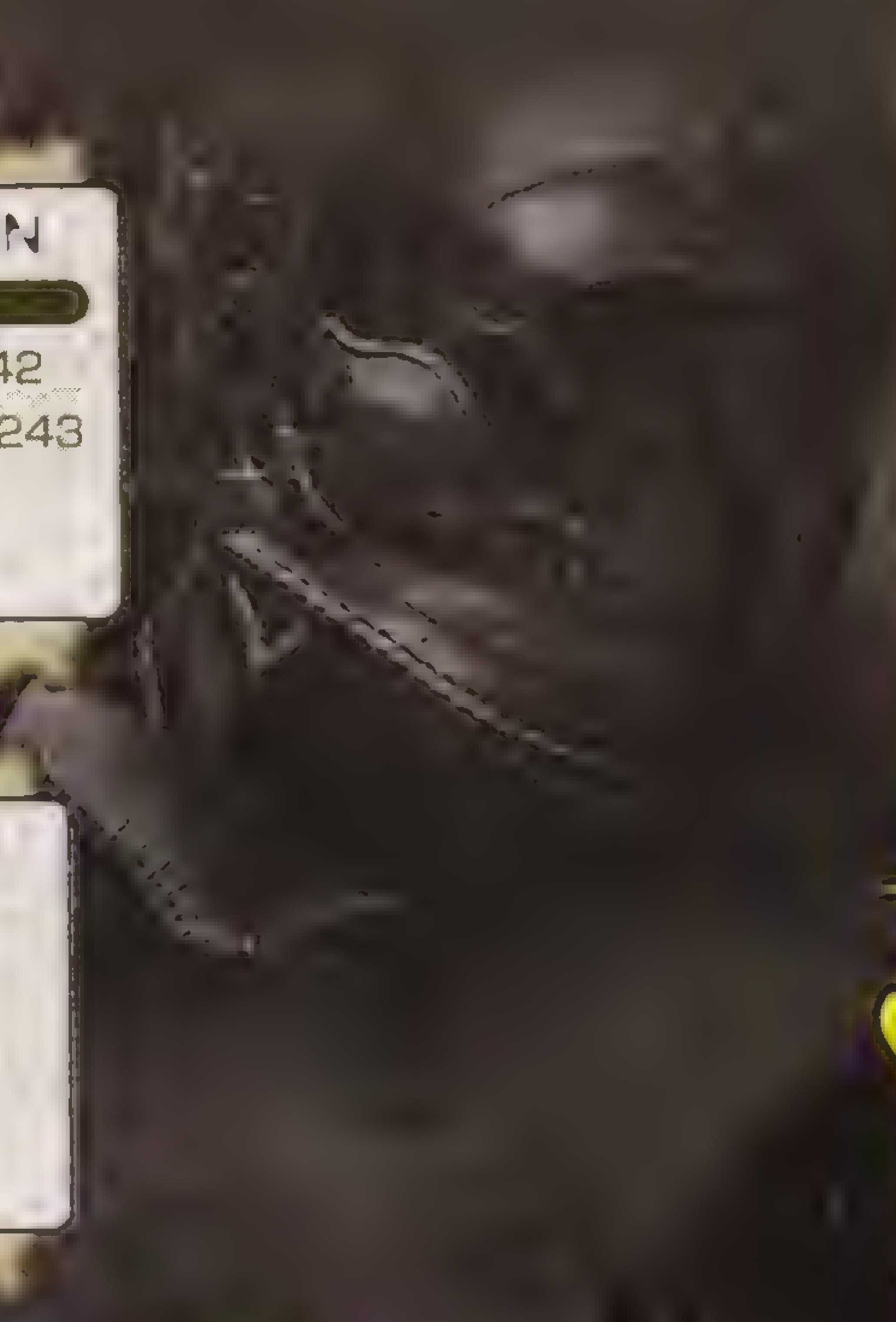
直轄区の情報を得るべくノウェは、マナとそして新たに仲間に加わったユーリックと共に向かう。封印騎士団との激闘の最中、マナの過去の片鱗が見え始める。

INFORMATION

出現フリーミッション

※錆の町：地上(2周目) ➡P255
※光城郭：地上(2周目) ➡P256

Flow Chart ストーリーの流れ



第七章 慟哭

➡142ページ

騎士団に連れ去られたマナを救出し、さらに直轄区を攻撃すべく敵地に乗り込むノウェとユーリック。だが、そこで衝撃の事実が明らかになる……。

INFORMATION

出現フリーミッション
- ＊無明の峡谷：上空 ➡P242
- ＊宝光の直轄区：地上 ➡P243

第八章 覇道

➡164ページ

ユーリックは命を賭して直轄区を解放。ノウェたちは深い悲しみを背負いながら、最後の直轄区へと向かう。封印騎士団との最終決戦が近付いていた。

INFORMATION

―――

第九章 復活

➡180ページ

すべての直轄区を解放したことにより、赤き竜が復活を遂げる。封印により極限の苦しみを受け続けた赤き竜は、世界を焼き尽くさんと怒り狂うのだった。

INFORMATION

＊塔の村追加

出現フリーミッション
- ＊黄昏の丘：上空 ➡P244
- ＊天時の直轄区：地上 ➡P245
- ＊天時塔（2周目）：地上 ➡P257

第十章 崩壊

➡190ページ

世界は崩壊へと向かい始めた。これを阻止しようと、ノウェたちはセエレのいる大神殿へと向かう。鍵を握っているという女神の封印とは一体……!?

INFORMATION

＊果ての僻村追加

出現フリーミッション
- ＊聖地：上空 ➡P246
- ＊女神の城：地上 ➡P247

第十一章 神話

➡198ページ

ノウェはレグナの助言を聞き、神竜族の知識が眠るという古の墓標を目指す。そこで、神竜族に課せられた使命と世界の真理を知ることになる。

INFORMATION

出現フリーミッション
- ＊大神殿：地上（3周目） ➡P258

第十二章 終焉

➡210ページ

エリスとの再会を果たすも、古の墓標で得た知識は、ノウェ自身の出生の秘密だった。依然、世界の崩壊は続いている。目指すべきは約束の地へ……。

INFORMATION

出現フリーミッション
- ＊古の墓標：上空（3周目） ➡P259
- ＊古の墓標内部：上空（3周目） ➡P260
- ＊赤い記憶：地上（3周目） ➡P261



love red, ambivalence black

地上戦 / 空中戦

攻略ページの見方

攻略ページは、各章の概要、節ごとの攻略、各章のストーリーの流れの3つに分けられている。

DOD2の世界を解析する3要素

1.各章概要紹介

各章のミッション構成、入手武器、出現フリーミッションなどのデータ、ミッションフローチャート、登場するマップを紹介している。



❶使用可能キャラクター
その章で戦闘を行うことができる仲間キャラクターを示す。

❷DATA
その章のデータ。各項目については以下の通り。
【ミッション構成】：
その章を構成している節のステージマップ。
【入手可能武器】：
その章で入手できる武器。武器の後ろのページは武器データページとリンクしている。
【出現フリーミッション】：
その章で出現するフリーミッション。ステージの後ろにあるページは、フリーミッションの攻略ページとリンクしている。

❸Story
その章のストーリーの流れ。

❹ミッションフローチャート
章を構成する各節のフローチャート。この順番でその章の節が進んでいく。また、仲間の参戦と離脱、武器の入手時期、フリーミッションの出現時期も同時に掲載している。

❺登場マップ情報
章で登場する地名と、各マップについて紹介している。

3.各章解説

各章の最後に設けられているページ。その章の全体的なストーリーやイベントの解説を掲載している。



❶Story
その章で起こったイベントの流れを、ストーリー仕立てで紹介している。

❷イベント解説
その章で起こったイベントで、特に重要なものをピックアップして紹介している。

2.ステージ攻略

各節ごとに、マップ、データ、基本となる戦術を掲載。また、特に強力な敵をピックアップし、その攻略法も掲載している。

〈地上マップ〉



❶タイトル、ステージデータ
その節のタイトル、及び戦闘マップのデータ。データの各項目に関しては以下の通り。
【クリア条件】：その節をクリアするための条件。
【ミッション数】：その節で発生するミッションの総数。
【敵総数】：その節で出現する敵の総数。
【特殊入手武器】：その節で、特殊な条件を満たすことで入手できる武器。

❷1周目使用可能キャラクター
1周目のプレイで、その節で戦闘に参加できる仲間キャラクター。

❸ミッションマップ（地上戦）
その節に登場する地上戦マップ。マップ上のアイコンに関しては、下を参照。

❹ENEMY DATA
その節に出現する敵、及びその数。名前の後ろにあるページ数は、敵データのページとリンクしている。また、敵名の頭についている1、2などのアイコンは、マップ上の敵アイコン、及びミッションフローチャートにあるアイコンとリンクしている。

❺宝箱情報
マップ上に置かれている宝箱の情報。

❻木箱情報
マップ上に置かれている木箱の情報。

❼基本戦術　その節を攻略するための基本的な戦術。特に注意すべき点は、PointA、Bとし、ピックアップして紹介している。また、ミッションフローチャートでは、その節を構成するミッションを進む順番で掲載。フローチャート上のPointA、Bは、基本戦術のPointA、Bと、1、2などの敵アイコンは、ENEMY DATA及びマップ上とリンクしている。

❽2周目以降キャラ戦術
2周目以降、全仲間キャラクターが戦闘に参加できる状況で、各キャラクターごとに、その節での戦術を紹介している。

❾ミッションマップ（空中戦）　その節に登場する空中戦マップ。概念図となっている。

❿Check Enemy　その節に登場する敵で、特に注意すべきものを紹介。その対処法を解説している。

〈空中マップ〉



〈強敵攻略〉



⓫ENEMY Data　紹介している強敵の名前、及びデータを掲載している。

⓬ミッションマップ　その強敵と戦闘になるマップ。

⓭攻撃パターン　その強敵の、攻撃パターンを紹介。攻撃パターンごとの対処法を解説している。

MAPアイコン解説

<地上戦マップアイコン>

- START …地上戦ステージのスタート地点。矢印の向きは、スタート時に向いている方向を示す。
- ……地上戦で出現する敵の位置を示す。数字は出現する順番を示し、ENEMY DATA及びミッションフローチャートの番号とリンクしている。
- A ……宝箱の位置を示す。数字は宝箱情報とリンクしている。
- A ……木箱の位置を示す。数字は木箱情報とリンクしている。
- ……地上戦ステージのミッションで目的地となる位置を示す。
- 1 ……地上戦ステージのミッションで標的となる敵を示す。
- 1 ……マップ上にあるクリスタルの位置を示す。そのクリスタルを灯すことでアクションが起こる場所は、数字とリンクしている。
- ……階段で上の階へと進む方向を示す。
- ……マップ間のつながりを示す。アルファベットが同じもの同士でリンクしている。
- 扉 ……通常の扉を示す。また、鍵が必要な場合や、特別なアクションが必要な場合は明記している。
- 扉 ……敵を全滅させることで、開くことができる扉を示す。
- そのマップで、進入することができないエリアを示す。
- そのマップで、進入するためにレグナに搭乗する必要があるエリアを示す。

<空中戦マップアイコン>

- START …空中戦ステージのスタート地点。矢印の向きは、スタート時に向いている方向を示す。
- ……空中戦で出現する敵の位置を示す。数字は出現する順番を示し、ENEMY DATA及びミッションフローチャートの番号とリンクしている。
- ……空中戦ステージのミッションで目的地となる位置を示す。
- 1 ……空中戦ステージのミッションで標的となる敵を示す。
- ……地上にある結界塔の位置を示す。
- ……地上にある塔の位置を示す。



第一章

前兆

正騎士になったノウェが天覧試合に挑んでいた頃、直轄区に異変が起こり始めていた。

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック

DATA

ミッション構成	地上戦×3　空中戦×1
入手可能武器	囚われの女神 (長剣) ➡P305
	王位簒奪者の槍 (槍) ➡P327
出現フリーミッション	なし

Story

世界を守る封印騎士団としての任を果たせ

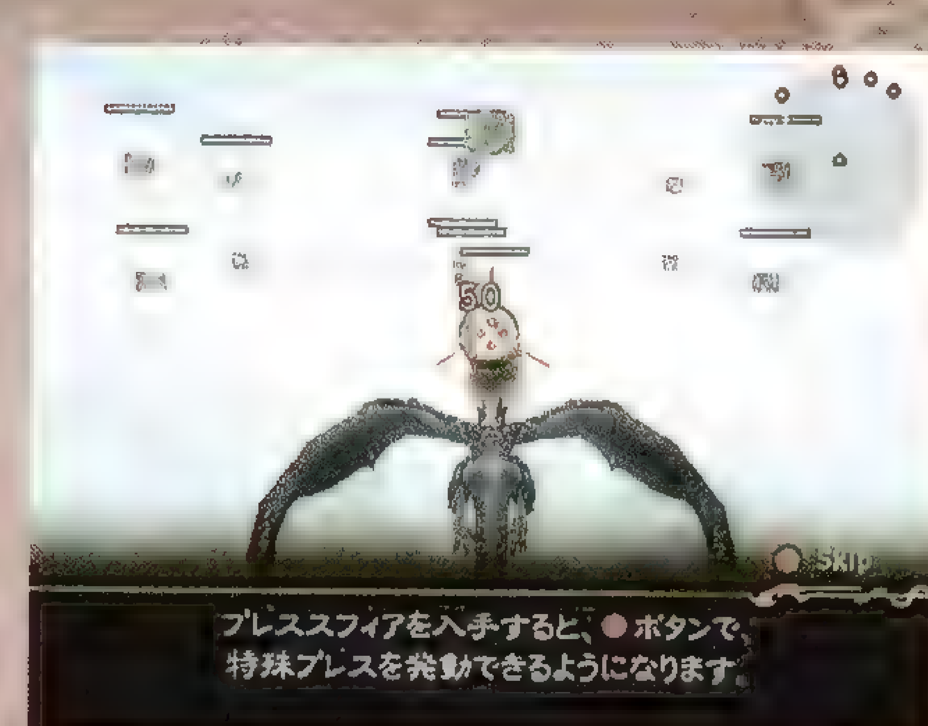
正式に騎士へと任命されたノウェは天覧試合で腕前を披露していた。その後、明命の直轄区の調査を命じられ、ノウェはレグナに乗り初任務に出動する。



⬅チュートリアル的な章。操作などをしっかり覚えよう。

ミッションフローチャート -Mission Flow Chart-

四節と短いが、ノウェやレグナの操作法を学ぶためにはどれも必要だ。



一節 大神殿 地上戦 ➡P52 — 2周目 囚われの女神入手 ➡P305

二節 恵沢の平原 空中戦 ➡P54

三節 明命の直轄区 地上戦 ➡P56

エリス加入

四節 明命の直轄区 地上戦 ➡P58 — 王位簒奪者の槍入手 ➡P327

2周目 オローの回想イベント

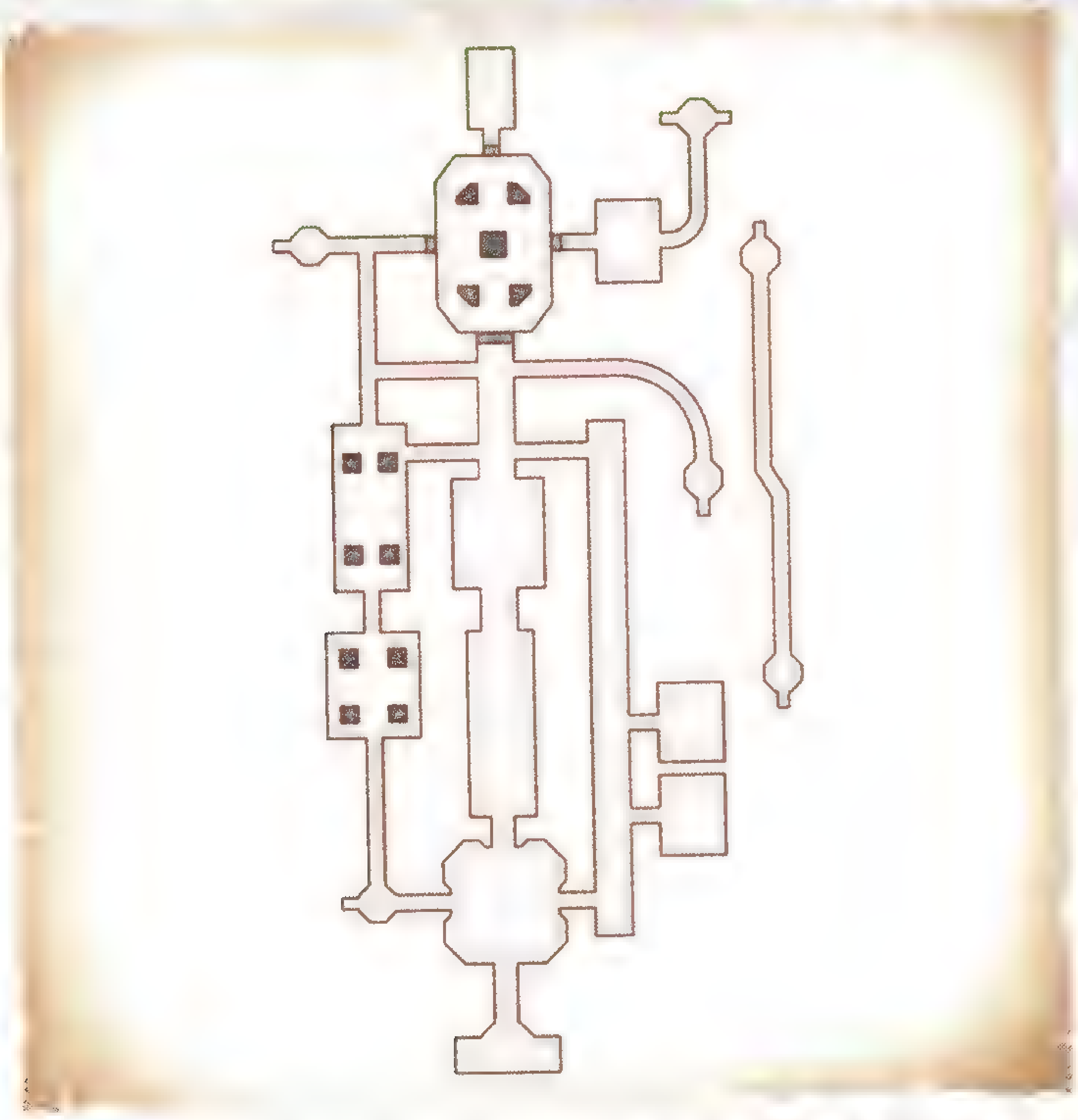
Next Mission P62

Chap. 4 第一章 前兆

登場マップ情報 -Map Information-

大神殿1F

地上戦マップ



チュートリアルマップで、地上戦の操作の基本を学ぶことができる。出される指示に従って進めていけば、迷うことなくクリアできる。

大神殿中庭

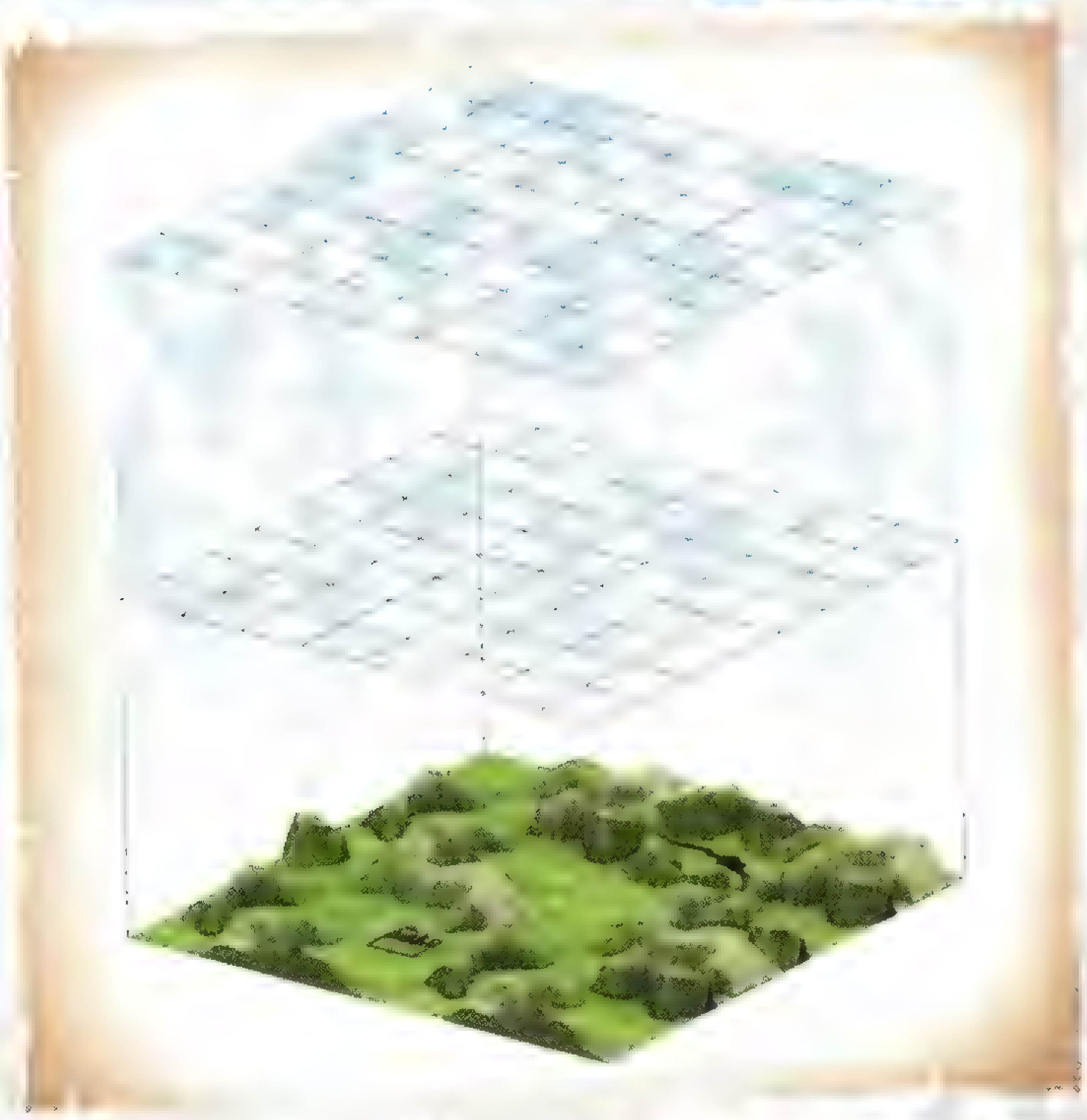
地上戦マップ



天覧試合の会場。封印騎士団団長、ジスモアが直々に実戦形式で戦い方をレクチャーしてくれる。戦う相手は、1周目と2周目で異なる。

恵沢の平原

空中戦マップ



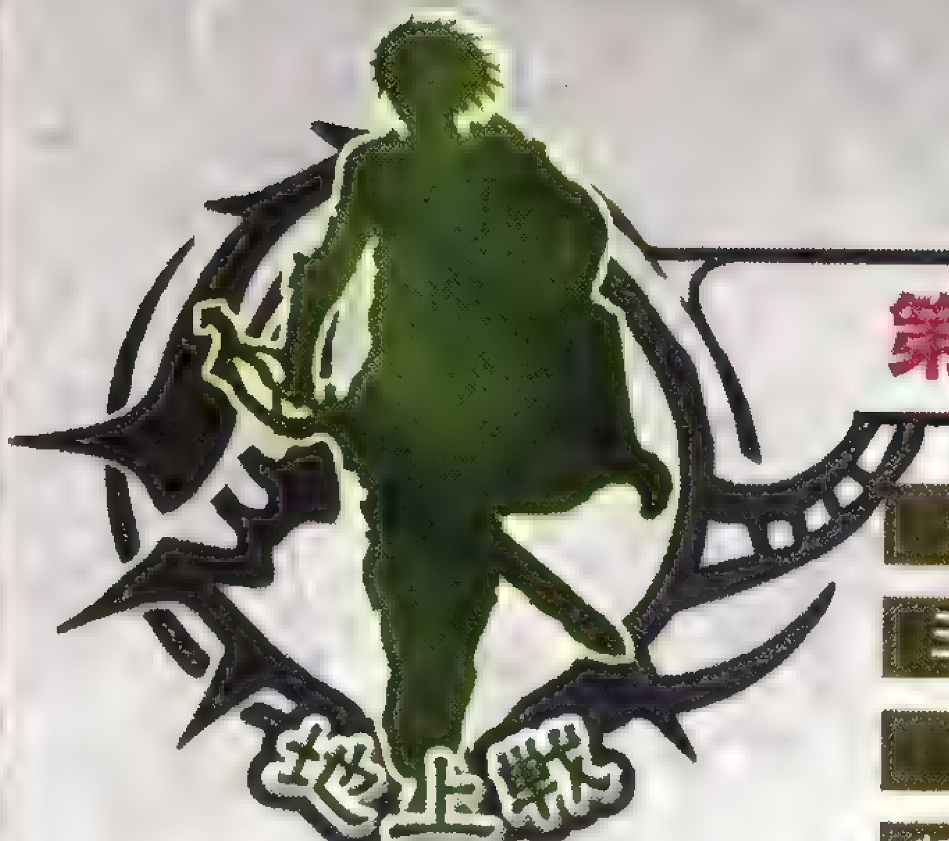
初の空中戦マップ。レグナの操作や攻撃方法を学んでいこう。指示に従って操作していれば、楽にクリアできるだろう。

明命の直轄区

地上戦マップ



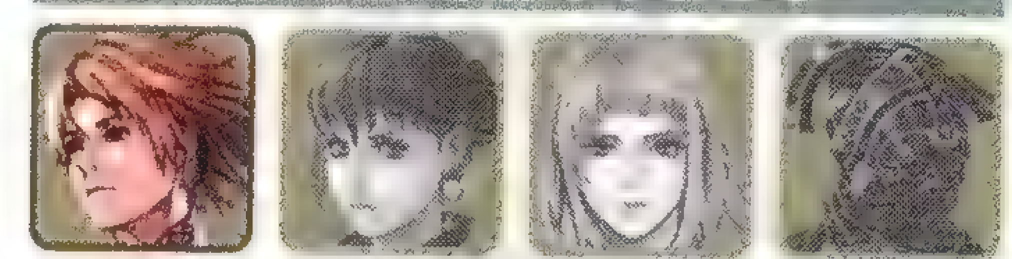
初めての実戦を行うマップ。この機会に集団戦闘の戦い方を覚えよう。また、低空戦におけるレグナの移動や攻撃法なども学ぶことができる。

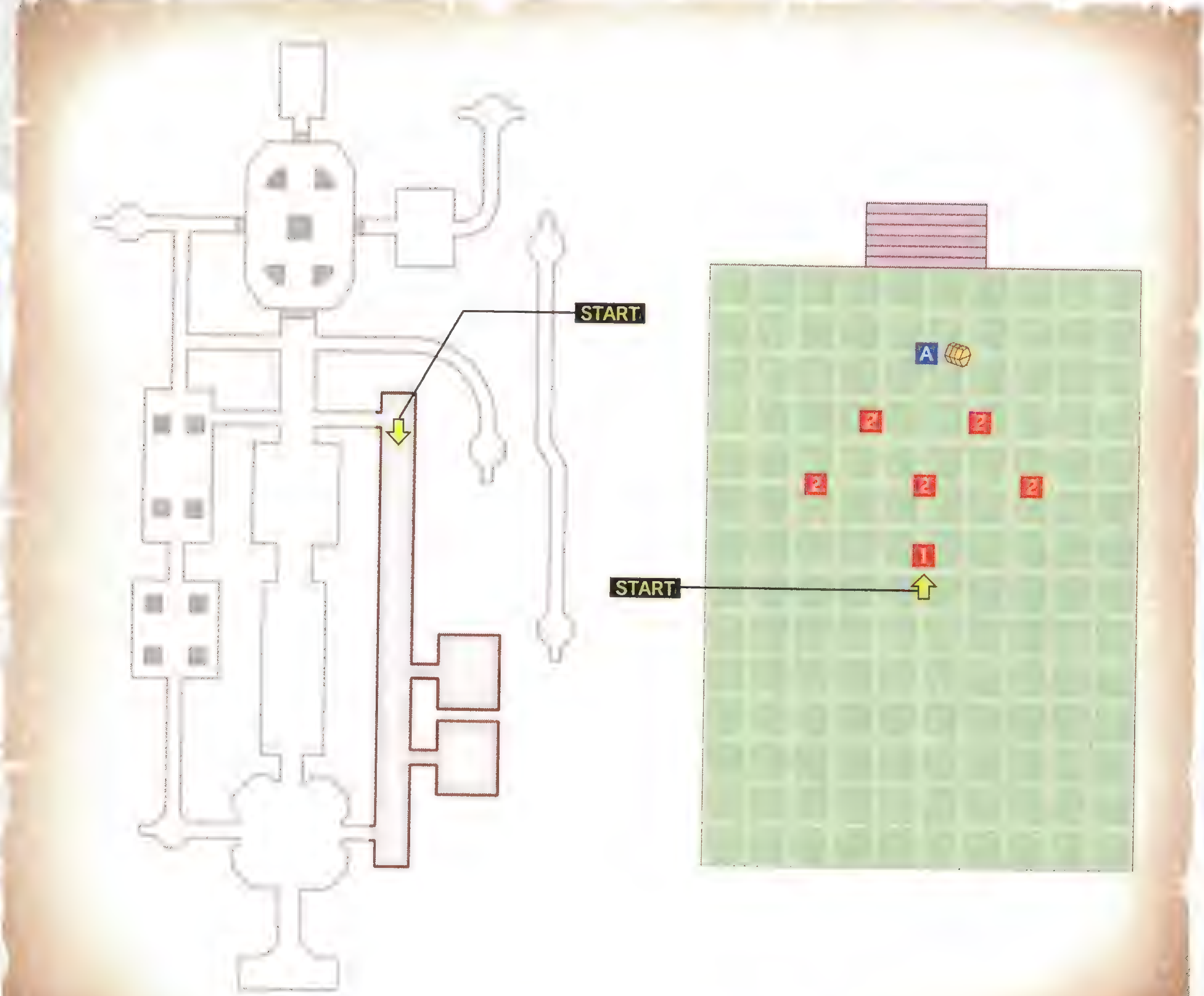


第一章 一節 大神殿

クリア条件	中級騎士一個小隊を全滅させる。※2周目はジスモアを倒す。
ミッション数	2
敵総数	28体
特殊入手武器	2周目：ジスモアのHPを80%以下にしてから、60秒以内にHP5%以下にする。➡宝箱A

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 騎士団団長ジスモア×1➡P361

2 遊撃兵(無)×27➡P350



宝箱

A 囚われの女神➡P305
※2周目以降のみ

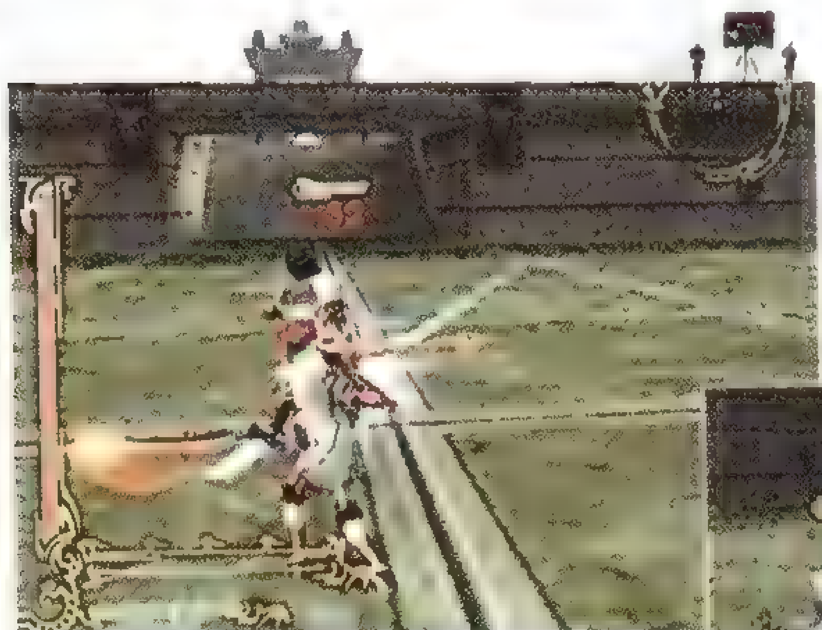
木箱

なし

基本戦術 -Basic Tactics-

騎士団を相手に地上戦の基礎を覚えよう

天覧試合でジスモアと戦うことになったノウェ。ジスモアのアドバイスに従って、攻撃を仕掛けていこう。正面からの攻撃はガードされてしまうので、サイドステップを使って側面から攻撃する。ある程度ダメージを与えると中級騎士一個小隊が現れ、1対多数の戦闘が始まる。騎士はそれほど強くはないが、囲まれて攻撃されると厄介だ。背後から攻撃されないように位置どりを考えて、コンボを入れていけばいい。MPが貯まったら、魔法攻撃で一掃。武器によって魔法の効果は違うので、新しい武器を入手したら試すようにする。



⬅ジスモアの攻撃は正面への突きのみ。攻撃をサイドステップで避け、背後から攻撃していこう。



➡大勢の敵との戦闘は、囲まれない位置取りがポイント。攻撃しながら、騎士たちに囲まれないよう移動だ。

ミッションフローチャート

- チュートリアル
- 封印騎士団団長"ジスモア"と戦え！ 1 POINT A
- "中級騎士一個小隊"を全滅させろ！ 2

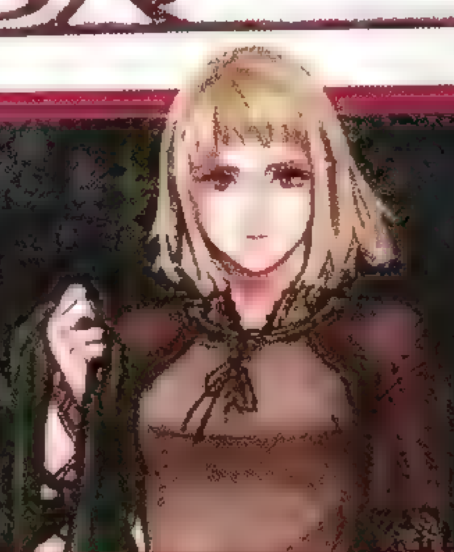
POINT A ジスモアの持つ剣 長剣「囚われの女神」を手に入れよう

2周目以降は騎士団一個中隊が出現せず、ジスモアとだけ戦うことになる。ここでジスモアを倒すと長剣「囚われの女神」を入手できる。ただし、HPが80%以下になってから、60秒以内に5%以下にするという過酷な条件ではあるが。



⬅ダメージを与えることは容易だが、いかんせんバケモノじみたHPと時間制限が問題。

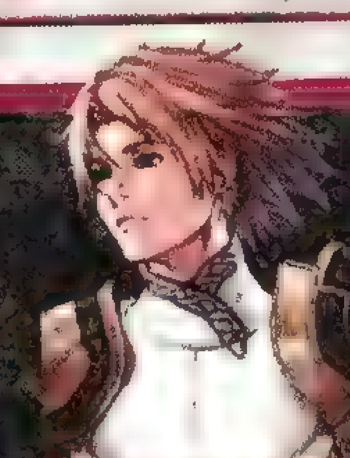
2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



マナ

魔法を使いこなせばジスモアを倒せる!?

ジスモアは高い防御力とHPを持ち、なかなか大ダメージを与えることができない。2周目にジスモアを倒そうとするのならば、マナの力が必要となる。杖のレベルによっては倒すのは難しいが、武器を入手するためにチャレンジする価値はある。使用する武器は、魔法攻撃力の高さと効果範囲の広さを兼ね備えた杖「封杖・破天の詠歌」がお勧め。MPはアイテムでまかなわねばならないので、村の武器屋で購入しておこう。戦闘が始まったら、まずジスモアから離れ、安全な位置から魔法攻撃を開始。アイテムでMPを回復させながら連続して魔法攻撃を行えば、みるみるジスモアのHPが減っていくはずだ。ただ、戦闘には時間制限があるので、残り時間には注意しよう。



ノウェ

接近して斬りまくれ！

離れた位置からの攻撃はガードされやすいので注意が必要。サイドステップした後に接近して攻撃しよう。



エリス

背後からコンボを狙え

サイドからの攻撃だと、コンボが半分ほどしか入らない。2連続のサイドステップで背後から攻撃しよう。



ユーリック

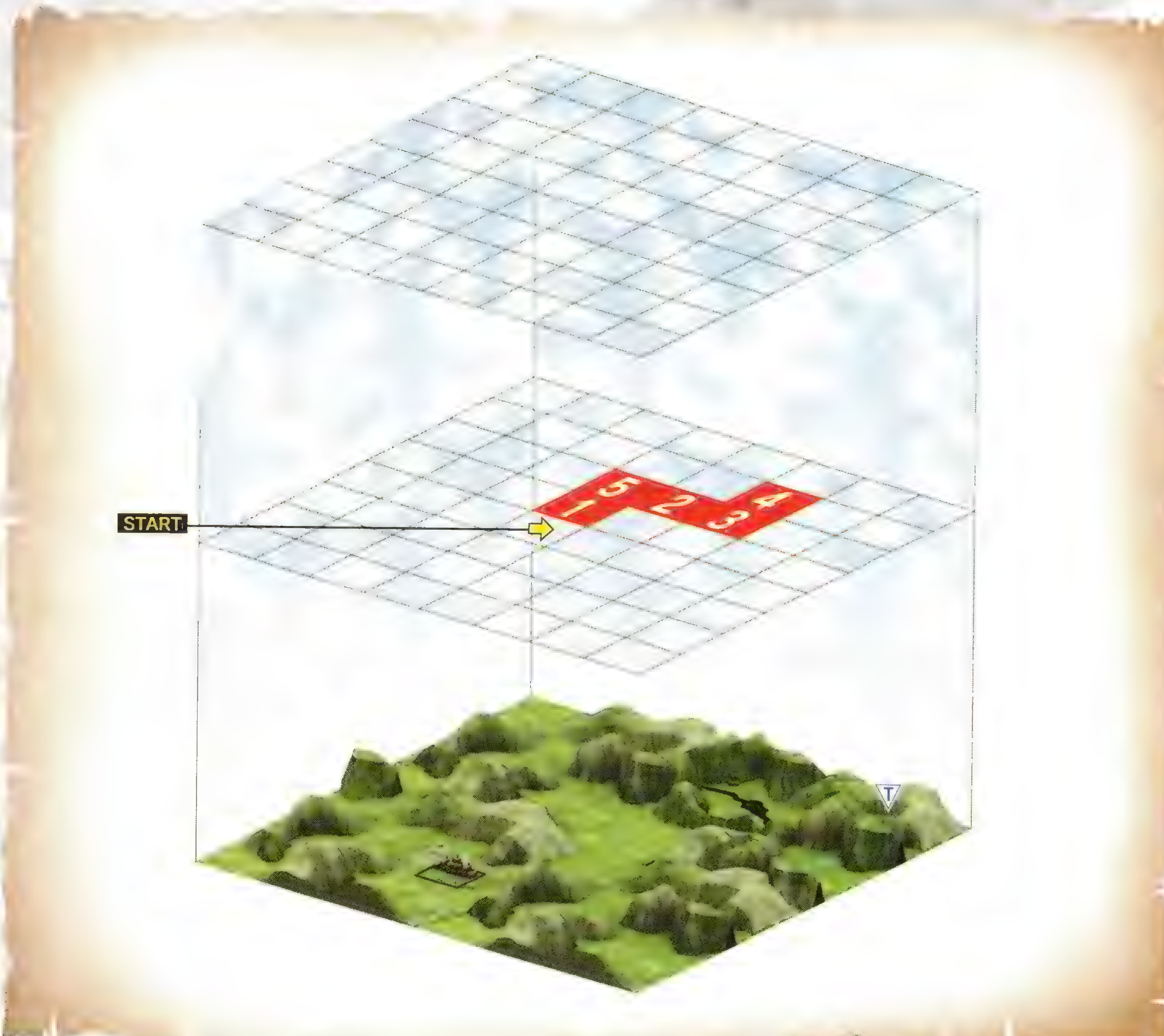
ガード不能技を当てよう

ユーリックの攻撃は遅く、ガードされやすい。遠い間合いからコンボに含まれるガード不能技を当てよう。

空中戦

第一章 二節 恵沢の平原

クリア条件	明命の直轄区へ向かう。
ミッション数	6
敵総数	34体
特殊入手武器	なし

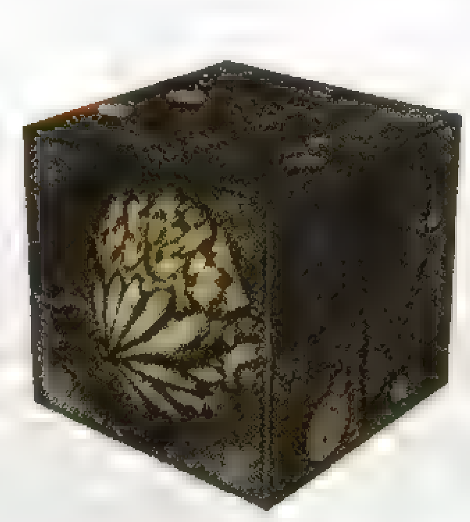


ENEMY DATA

1. バット×2➡P373
2. バット×5➡P373
3. ガーゴイルキューブ×8➡P373
4. ガーゴイルキューブ×18➡P373
5. グリフォン×1➡P374



バット



ガーゴイルキューブ

Check Enemy

■グリフォン

同じステージに登場するバットに比べ、動きが速く視界に捕らえるのが困難だ。ファイヤーボールや体当たりで攻撃してくるぞ。



HP	147
基本攻撃力	C
EXP	320

基本戦術 –Basic Tactics–

レグナから空中戦の基本操作を学ぼう

ドラゴンの背に乗っての初めての戦闘。出現する敵はまだまだ弱いので、レグナの指示に従いながら戦いの感覚を覚えていこう。まず基本攻撃となるファイヤーボールだが、照準より若干外れていてもヒットするので、大体の感覚で攻撃してしまってもかまわない。逆に追尾弾攻撃はほぼ確実に当たるが、ファイヤーボールよりも威力が低いのが弱みだ。どちらの攻撃も一長一短なので、敵の強さや速さによって使い分けていくといいだろう。

最初に出現するバットは、HPが低いのでファイヤーボールで簡単に倒すことができる。バットからの攻撃はスライド移動で避け、すぐに方向転換して反撃だ。この避けてからの攻撃は空中戦の基本動作なので必ずマスターしておきたい。次に出現するガーゴイルキューブは、ロックオン攻撃でまとめて撃破しよう。さらに出現するガーゴイルキューブの大群は、ブレススフィアを使って一掃してしまおう。最後に出現するグリフォンは、攻撃力は低いものの動きが素早いので厄介。1匹しか出現しないので、「注目」を使えば難なく倒すことができるだろう。すべての敵を倒したら、エリスたちを追って明命の直轄区へ急げ！

ミッションフローチャート

- 眼前にいる"バット"を撃ち落とせ！ 1 2
- 行く手を阻む箱蟲達……。"ガーゴイルキューブ"を倒せ！ 3 POINT A
- ファイヤーボールで敵を倒し、ブレススフィアを出現させろ！ 4
- ブレススフィアを取れ！
- 蝙蝠どもの悲鳴を聞きつけ"グリフォン"が寄ってきた。返り討ちにし、目の前現れたことを後悔させろ！ 5 POINT B
- 平原に巣食う魔物達を一掃するため、"明命の直轄区"に向かえ！



⬅敵からの攻撃はL1かR1でサイドに避けた後、すぐ振り向いて攻撃だ。



➡ロックオンできる数は4つ。ロックするごとに照準の赤い丸が減っていくぞ。

POINT A ブレススフィアを入手してガーゴイルキューブを一掃！

ガーゴイルキューブを倒すと出現するブレススフィア。このスフィアでガーゴイルキューブを一気に倒せば、次のステップに進むことができる。だが、このスフィアはファイヤーボールでガーゴイルキューブを倒さないと出現しない。ロックオンによる追尾弾でガーゴイルキューブを倒しても、スフィアは出現しない。スフィアを使って敵を倒さないと次のステップに進めず、何度もガーゴイルキューブと戦うことになるので注意しよう。



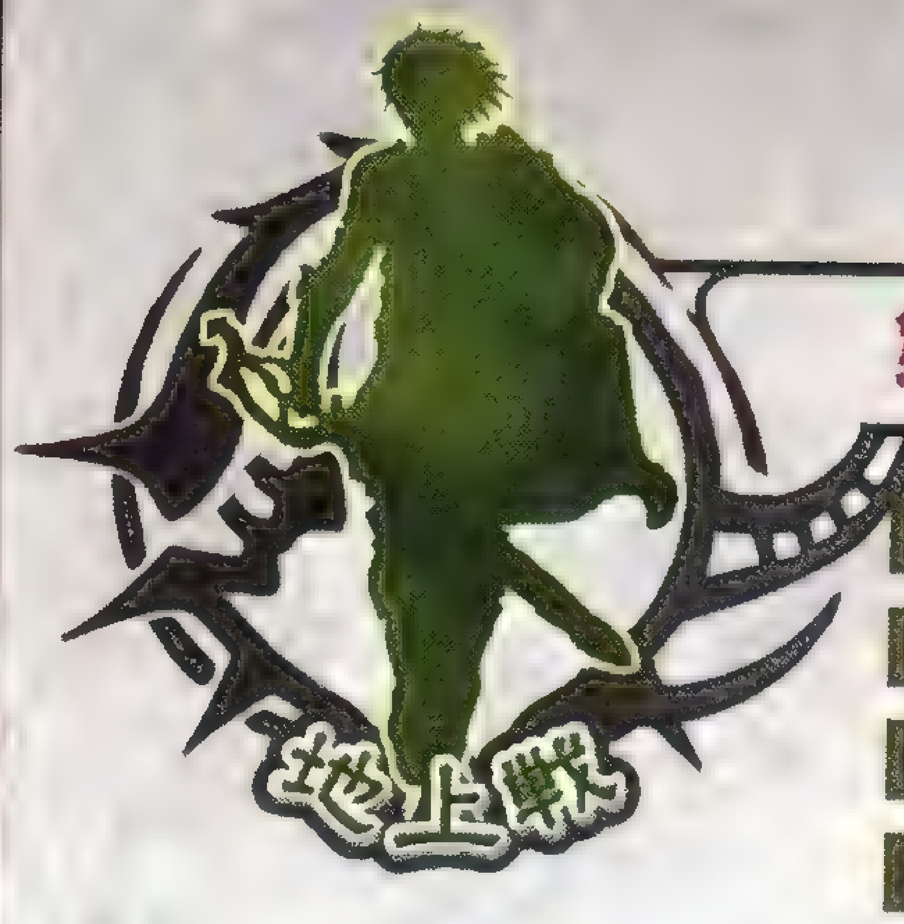
⬅多数の敵を同時に攻撃するレイブレス。まとめて敵を倒すシーンは爽快！

POINT B 動きの速いグリフォンは「注目」して攻撃せよ！

グリフォンは動きが速く、画面に捕らえるどころかロックオンすら難しい。そこで△ボタンの「注目」が便利だ。△ボタンで「注目」し、L2ボタンを押し続けていればグリフォンの動きを自動で追尾し、やがて照準の中に捕らえることができる。照準に納めたら逃げられる前にファイヤーボールを連続で叩き込み、一気に倒してしまおう。いくら動きが早くても、視界に捕らえることができれば、レグナの敵ではない。



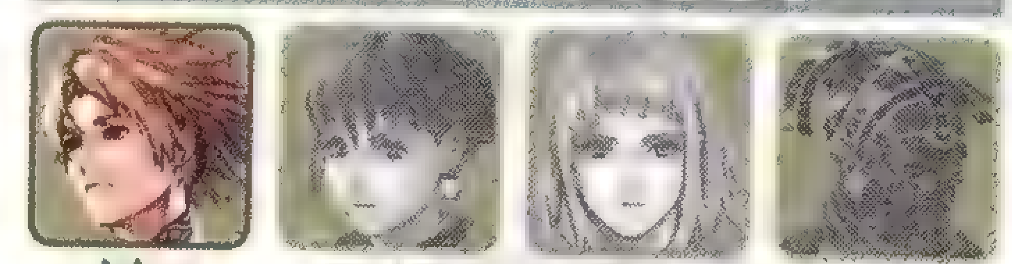
⬅追尾弾は威力が低いので、視界内の敵ならファイヤーボールの方が有効だ。



第一章 三節 明命の直轄区

クリア条件	明命の直轄区へ続く洞窟へたどり着く。
ミッション数	4
敵総数	234体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 ゴブリンポーチャー×98➡P356
ホブゴブリン×18➡P357

2 ゴブリンポーチャー×100➡P356
ホブゴブリン×18➡P357


ゴブリンポーチャー


ホブゴブリン

宝 箱

なし

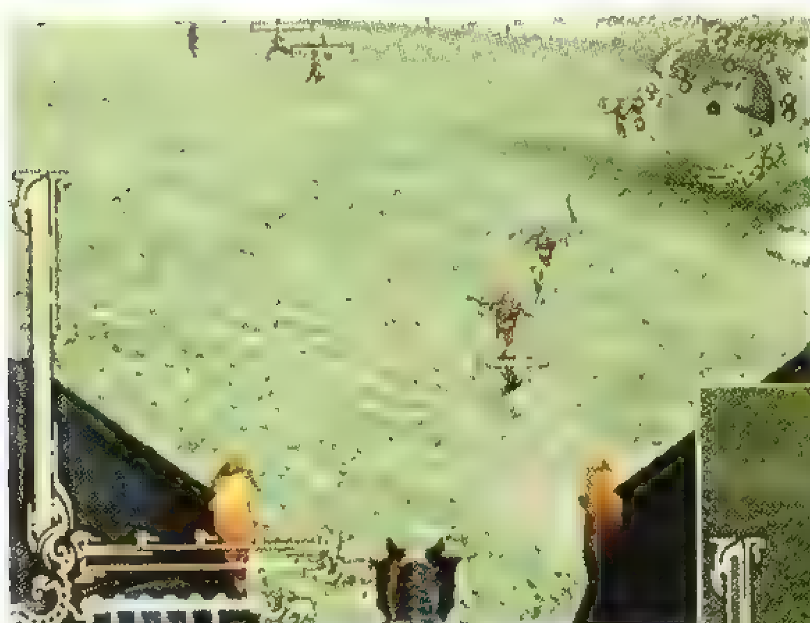
木 箱

なし

基本戦術 ―Basic Tactics―

レグナと共に魔物どもをなぎ払え！

明命の直轄区に現れた魔物を倒すためにやってきたノウェ。騎士団が到着する前に、上空から魔物たちを焼き払っておこう。攻撃方法は空中戦と同じファイヤーボールと追尾弾。地面に着弾したファイヤーボールは、その周囲にもダメージを与えるので、敵が密集した場所を狙って攻撃すればよい。また低空戦では、L2ボタンを押すとホバリングができる。高速で移動できなくなるが、敵に対して照準をつけやすくなるので非常に便利。レーダーを見て、魔物の位置を確認しながら、攻撃していこう。一定数の魔物を倒せばクリアとなる。



⬅ホバリングをすることで、魔物の動きを確実に捕らえて攻撃できる。これがレグナの力だ。



➡ドラゴンに乗ると地表にいる敵の位置が掴みづらくなる。レーダーを見て敵の位置を把握しておこう。

ミッションフローチャート

- 灼熱の炎で平原の魔物どもを焼き尽くせ！ 1
- 封印騎士団と共に蔓延る魔物を一掃しろ！ 2 POINT A
- SELECTボタンを押してドラゴンから降りろ！
- 明命の直轄区へ続く洞窟へ向かえ！

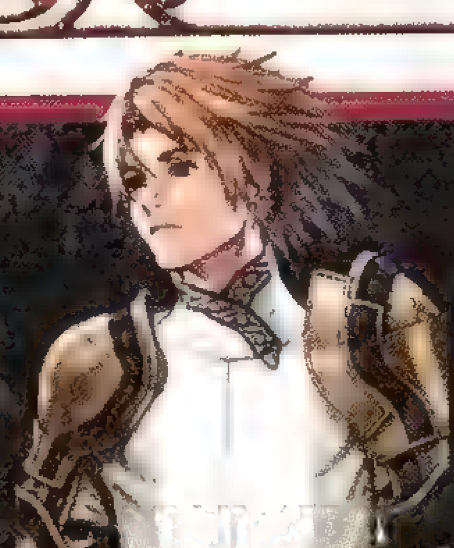
POINT A ドラゴンの炎をものともしない丈夫な騎士団員たち

魔物と騎士が乱戦しているところを攻撃すると、騎士たちから苦情が出る。だが、彼らはこの炎でダメージを受けることはないので、味方への被害を気にせず上空から攻撃できるのだ。



⬅騎士団からのクレームもなんのその。騎士団の鍛え方は半端じゃないから安心だ。

2周目以降キャラ戦術 ―Character Tactics―



ノウェ

レグナを使いこなし最短クリアを目指せ

ステージクリア直前までレグナから降りられないため、攻略面において1周目と2周目の差はほとんどない。あるとしたら、1周目を生き抜いてきたレグナの強さの差ぐらいだろう。その圧倒的な攻撃力をフルに使い、最短タイムでのクリアを目指してみよう。レーダーの見方、機敏な方向転換、地上をはい回る魔物の捕捉など、この先で重要となる技術を磨くのも悪くはないだろう。



⬅加速からの方向転換や障害物の対処法など、知っておくと便利な技を練習しておこう。



エリス

武器の間合いを覚えよう

わずかな敵しか残っていない。囲まれることのないこの機会は、槍の独特な間合いを把握するのに絶好だ。



マナ

魔法を使って残党を一掃

レグナに乗っている間にMPが貯まっているはず。地上に降りたら、残った敵を魔法で一掃しよう。

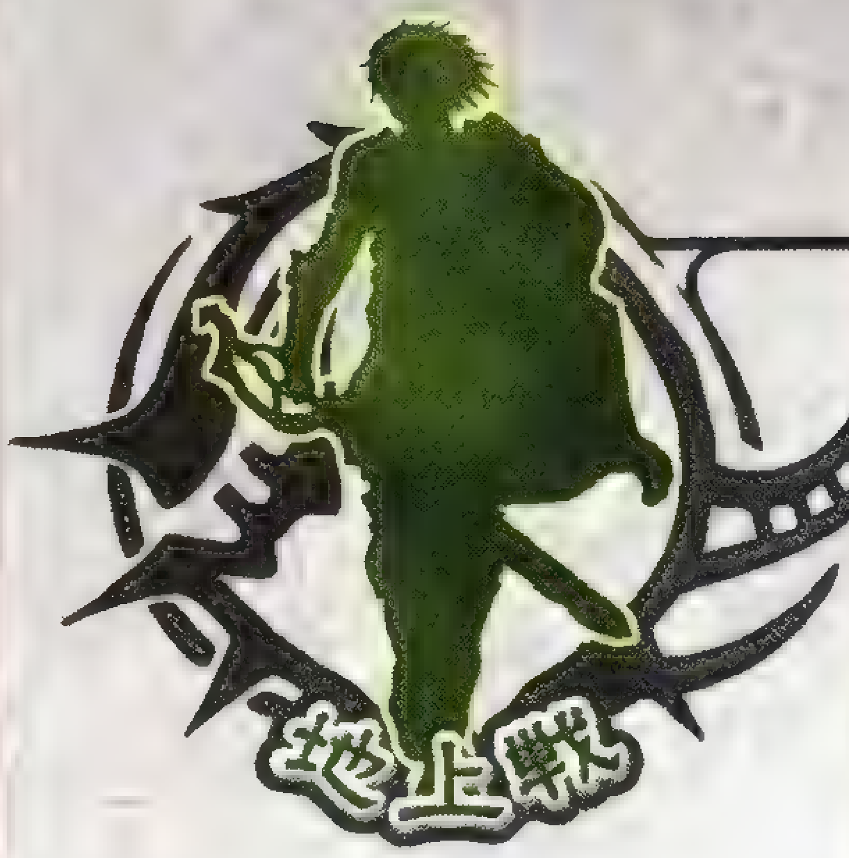


ユーリック

魔物を相手に腕を鳴らせ！

魔物に対して高い攻撃力を誇るユーリック。このステージの魔物なら、たった一撃で倒すことができる。

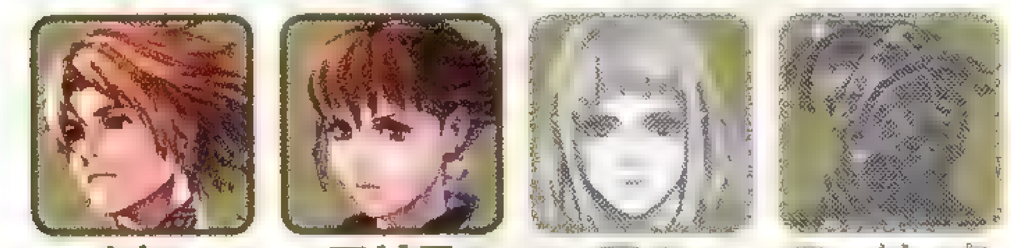
Chap. 4 第一章 前兆



第一章 四節 明命の直轄区

クリア条件	明命窟に到着する。
ミッション数	8
敵総数	327体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 ゴブリンポーチャー×66➡P356
ホブゴブリン×16➡P357

2 ゴブリンポーチャー×66➡P356
ホブゴブリン×6➡P357

3 ゴブリンポーチャー×140➡P356
ホブゴブリン×15➡P357

4 オーガ×1➡P356
ゴブリンポーチャー×15➡P356
ホブゴブリン×2➡P357


ホブゴブリン


オーガ

宝箱

A 王位簒奪者の槍➡P327

木箱

A 200G
B 200G

基本戦術 -Basic Tactics-

明命の直轄区に群がる魔物たちを殲滅せよ

さらに湧いた魔物を倒すため、ほかの騎士団員とともに戦うノウェとエリス。このステージからエリスが使用できるようになる。前半は部隊長の元にたどり着けばクリアとなり、ステージ後半へと移行する。部隊長に接触するまでに出現する魔物を倒す必要はないが、経験値やお金を得るためにもできるだけ倒しておきたい。後半は広いフィールドで魔物との決戦だ。一定数のモンスターを倒すと、レグナが戻ってきて乗れるようになる。渓谷の向かいの魔物を倒すためにレグナに乗り、ドラゴン・オーバー・ドライブでまとめて蹴散らそう。

終盤に登場するオーガは、攻撃力とHPが高い強敵。レグナの攻撃ではほとんどダメージを与えられないので、周囲の魔物をレグナで倒したら地上に降りて戦おう。オーガの足下を攻撃していると、巨大な石柱攻撃で大ダメージを受けてしまう。ダメージを受けたらキャラクターを変えるか、回復アイテムを使ってHPを回復させよう。オーガの動きは遅いので背後からジャンプ攻撃や弱点である頭部を兜割りでダメージを与え、着地後はすぐに離れるというヒット＆アウェイ戦法が効果的だ。

ミッションフローチャート

- 眼前の洞窟を巡り、明命の直轄区に向かえ！ 1
- 丘の上にいる部隊長と合流しろ！
- 仲間と共に崖の下の魔物を一掃しろ！ 2
- SELECTボタンを押してドラゴンに乗れ！
- まだ崖の先に多くの魔物がいる、魔物の群れを殲滅しろ！ 3 POINT A
- 照準を敵に合わせて◎ボタンを押し続け、ドラゴン・オーバー・ドライブを発動させろ！
- "ゴブリン"達は"オーガ"を呼び出した！　奴の弱点を見極め、葬り去れ！ 4
- ↓
- オーガは倒れた。明命の直轄区"明命窟"へ向かえ。

POINT A レグナに乗って高台にある木箱を忘れずに回収しよう

マップ上に表示されている木箱からは武器が入手できるが、実はもう１つ、マップ北東の高台にも木箱が眠っている。この高台へ行くにはレグナの力が必要だ。木箱の周辺には魔物も多数いるので、経験値の糧としつつ木箱を入手しよう。

Chap. 4 第一章 前兆

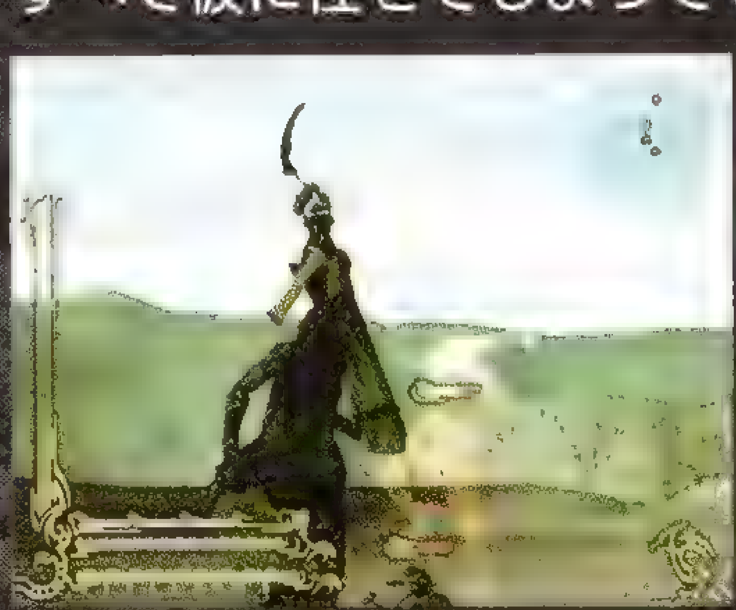
2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ユーリック

鎧袖一触！　オーガを一撃で仕留めよう

魔物に対して大ダメージを与えられるユーリックは、このステージのボスであるオーガの天敵と言ってもいい。ノウェたちが何度も攻撃しないと倒せないオーガを、ユーリックならば2～3回の攻撃で倒すことができるのだ。魔物しか出現しないこのステージならば、ユーリックの能力がフルに発揮できるはず。スタートからクリアまで、すべて彼に任せてしまってもいいだろう。



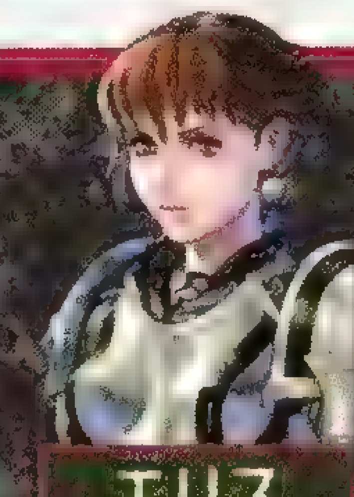
⬅ジャンプ攻撃から兜割り。ユーリックならばこれ1回だけでオーガを倒すこともできるぞ。



ノウェ

レグナで魔物を蹴散らせ

ドラゴン・オーバー・ドライブを使えば、一瞬にして広範囲の魔物を一気に倒すことができるぞ。



エリス

武器の経験値を稼ごう

1周目では出番が少なかったため、武器のレベルはあまり高くないはず。この機会に武器を成長させよう。



マナ

武器と魔法を使い分けろ

武器で魔物を攻撃してMPを貯め、魔法でまとめて倒す。これを繰り返せば、楽にクリアできるぞ。

ノウェの記憶

第一章

前　兆

Story

封印を守る騎士団と“救世主”の使命

世界の秩序を守るため施された5つの封印。その封印を守るのが封印騎士団である。

今、封印騎士団の一人が、天覧試合に臨もうとしていた。彼の名はノウェ。幼い頃から前団長オローの教えを受けた、“救世主”の呼び声も高い若者である。彼は幼馴染みで上官のエリスに特訓を受け試合に臨む。現騎士団長ジスモアによって試合は過酷なものとなるが、ノウェは見事な腕前を披露した。

試合後、臨席していた神官長セエレは、3年前の事件で死んだオローのためにも、あなたにはなすべきことがあるのではないかとノウェに問うのだった。

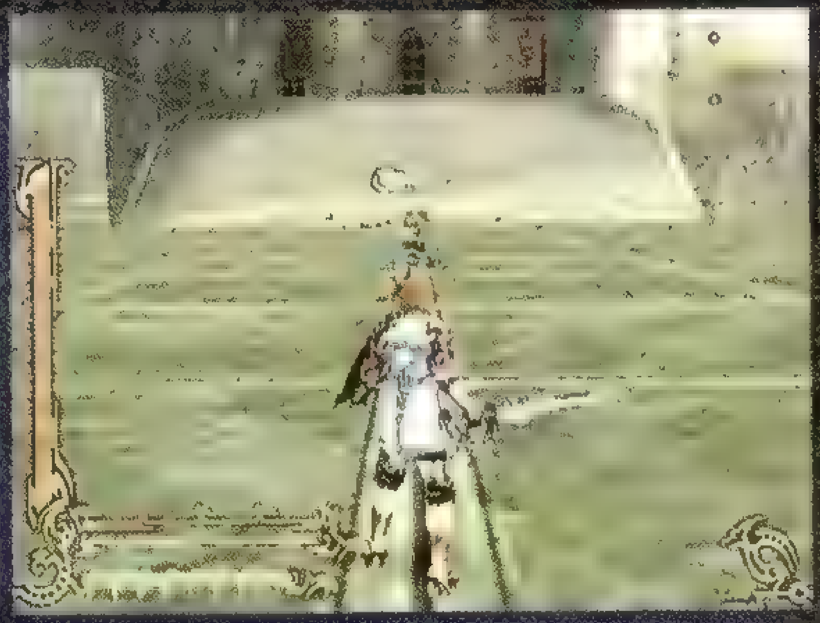
“蒼き竜”に育てられし騎士ノウェ

封印の1つがある場所、明命の直轄区付近に魔物たちが出現した。ノウェは“蒼き竜”レグナにまたがり現地へ向かう。騎士団に発見されるまでの間、孤児であったノウェはこのレグナに育てられたのである。

レグナが吐く炎に焼き尽くされていく魔物たち。しかし殲滅は容易ではない。ノウェとエリスは残った魔物を追い、直轄区の中心部へと踏み込んだ。

一節

騎士団団長ジスモアが直々にノウェの相手を買って出る。彼は“救世主”と呼ばれるノウェを目の敵にしているのだ。



ジスモア騎士団長との天覧試合

新級騎士であるノウェに、中級騎士一個小隊との模擬戦を強いるジスモア。彼はノウェの育ての親だったオローにも敵意を持っていたようだ……。



二節

「ノウェ、おまえは特別だ」



ノウェを特別な存在だというレグナ。契約もなくノウェにつき従っているレグナにとって、彼はどんな存在なのか？

恐るべきドラゴンの業火

三節

無数の魔物を焼き尽くすレグナの炎。圧倒的な力を目の当たりにし、味方の騎士団たちもレグナとノウェに恐怖する。



Chap. 4 第一章 前兆

蒼き竜に育てられたノウェは正騎士となり天覧試合に臨む……。

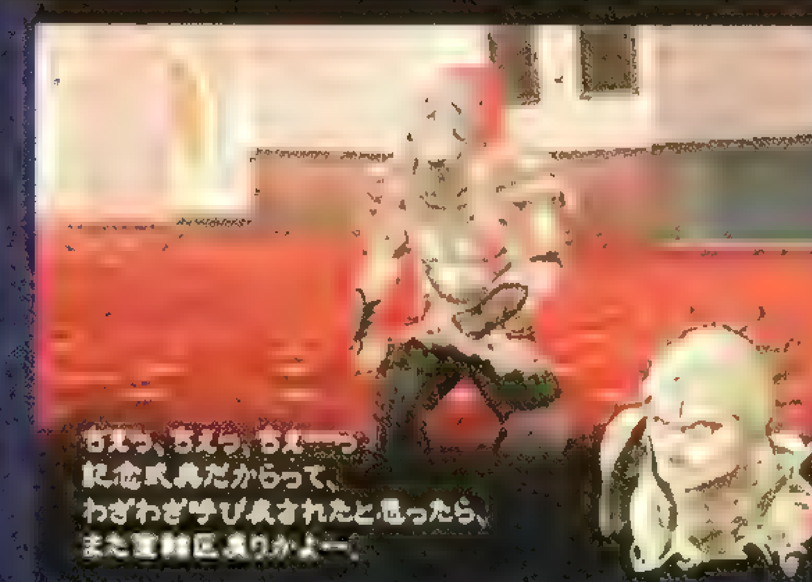
殉教者という名の囚われの人々

ノウェは直轄区の中で、囚われの身となっていた人々と出会う。ノウェに助けを求める人々。彼らは直轄区にある封印の"鍵"自らの命を捧げる"殉教者"なのだとエリスは語る。封印を守るには犠牲となる人々が必要なのだ。しかしノウェは、弱き者に人柱を強要する、封印騎士団の在り方に疑問を抱く。

大神殿へと戻ったノウェとエリスの次の任務は、気炎の直轄区の警護だった。ノウェたちは、天覧試合のため大神殿へ帰還していた、"気炎の連隊長"ザンボとともに気炎の直轄区へと向かった。

四節

世界に点在する5つの直轄区の封印。"守護者"と呼ばれる4人の連隊長は、それぞれの封印の警護を担っている。

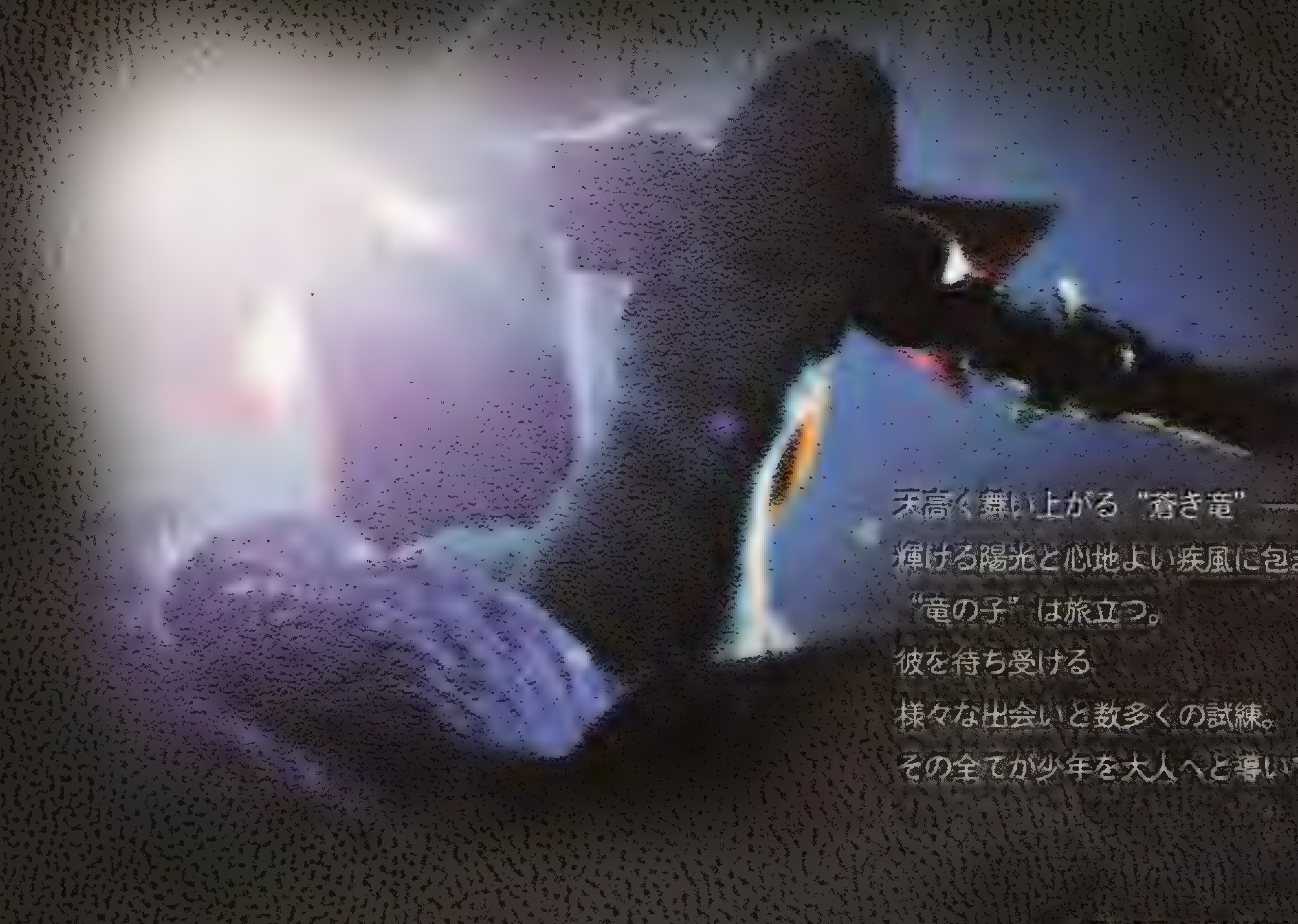


封印を守る五人の守護者

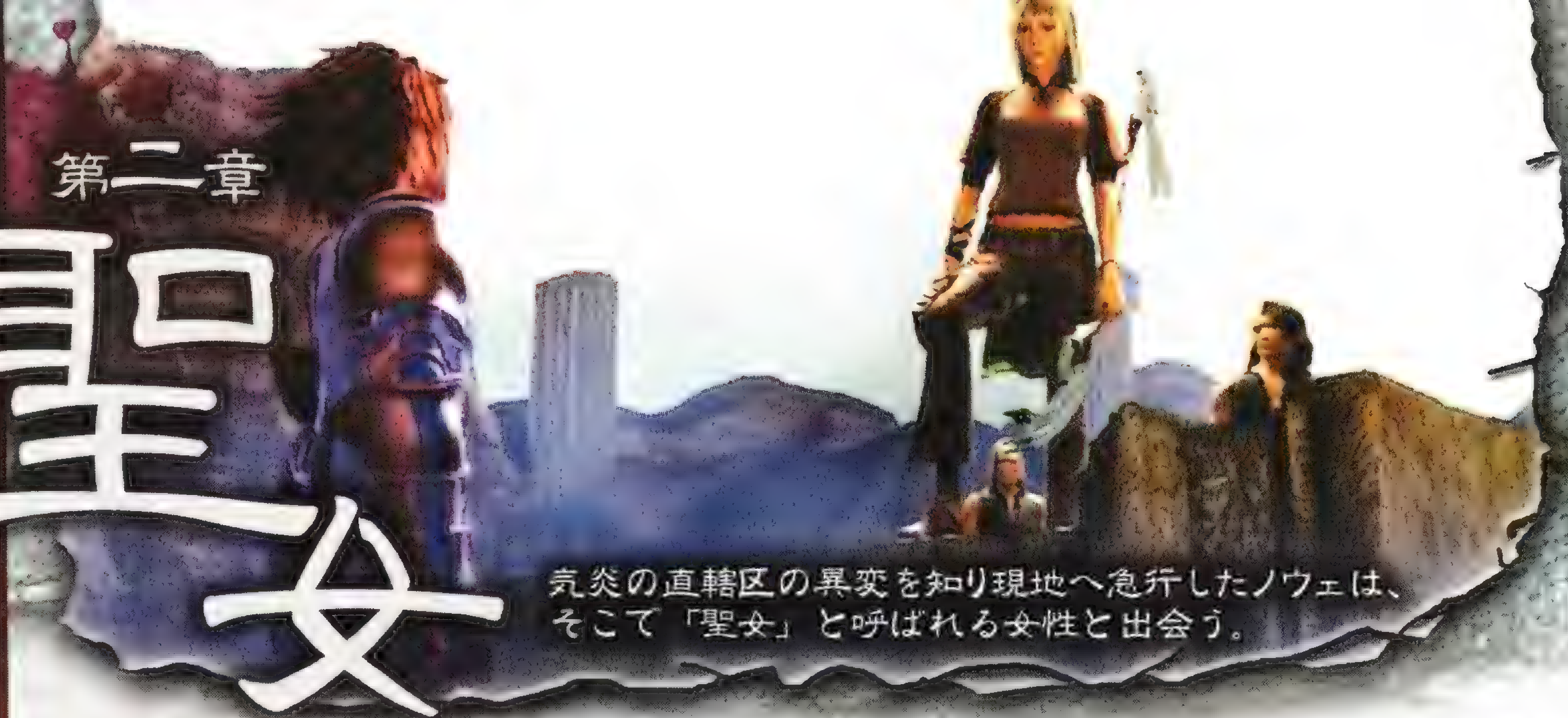
天覧試合のため直轄区から帰還していたのは、気炎の守護者ザンボ、神水の守護者ハンチ、宝光の守護者ヤハの三人。残る二人はどんな人物なのか？



Chap. 4
第一章 前兆



天高く舞い上がる"蒼き竜"——。
輝ける陽光と心地よい疾風に包まれ、
"竜の子"は旅立つ。
彼を待ち受ける、
様々な出会いと数多くの試練。
その全てが少年を大人へと導いてゆく——。



第二章 聖女

気炎の直轄区の異変を知り現地へ急行したノウェは、
そこで「聖女」と呼ばれる女性と出会う。

Chap. 4 第二章 聖女

1周目使用可能キャラクター



DATA

ミッション構成	地上戦×5　空中戦×2		
入手可能武器	連合軍兵士の剣	長剣	➡P291
	背理の鎌	槍	➡P328
	銀の鳳蝶	長剣	➡P292
出現フリーミッション	恵沢の平原	空中戦	➡P236
	明命の直轄区	地上戦	➡P237

Story

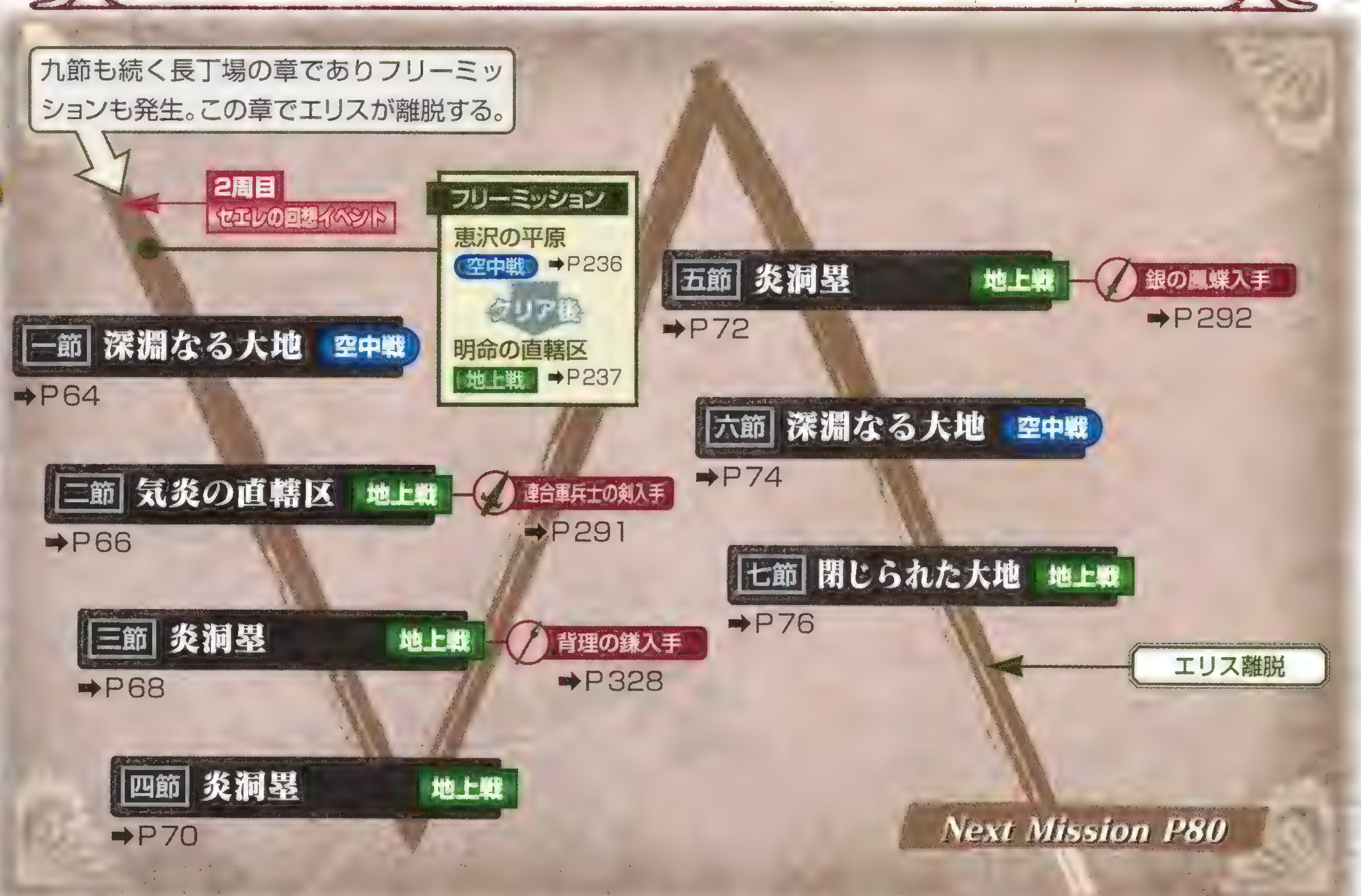
封印を破壊する反逆者、マナの目的は……？

気炎の直轄区の異変を調査しにいったノウェたちは、村人から聖女と呼ばれる女性、マナと出会う。そのマナは気炎の鍵を破壊し、どこへともなく逃げてしまうのだった。



⬅マナの出現と騎士団の実態に触れ、ノウェは苦悩する。

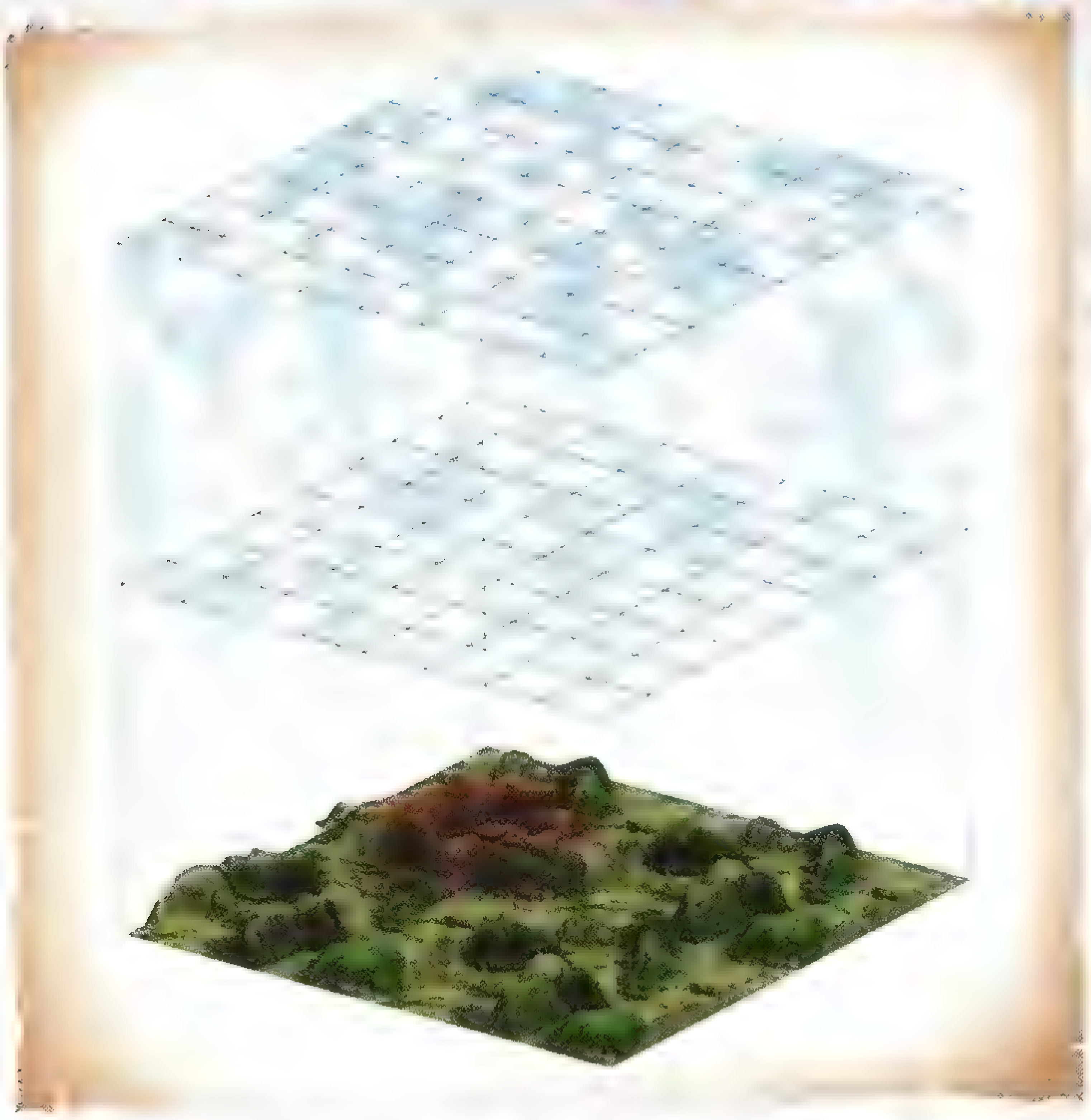
ミッションフローチャート －Mission Flow Chart－



登場マップ情報 －Map Information－

深淵なる大地

空中戦マップ



気炎の直轄区の上空のマップ。本格的な空中戦マップで、敵の数が多い。バットやガーゴイルキューブなど敵は弱いが、油断せずに戦おう。

気炎の直轄区

地上戦マップ



毒霧に包まれており、視界が悪い。レーダーを見ながら戦っていこう。レグナに攻撃を仕掛けてくるゴブリンシャーマンに注意！

炎洞塁

地上戦マップ



迷路のようになっているマップで、節によって魔物と戦ったり、反逆者と戦ったりすることになる。洞窟内に出現するアンデッドナイトは強敵だ。

閉じられた地

地上戦マップ

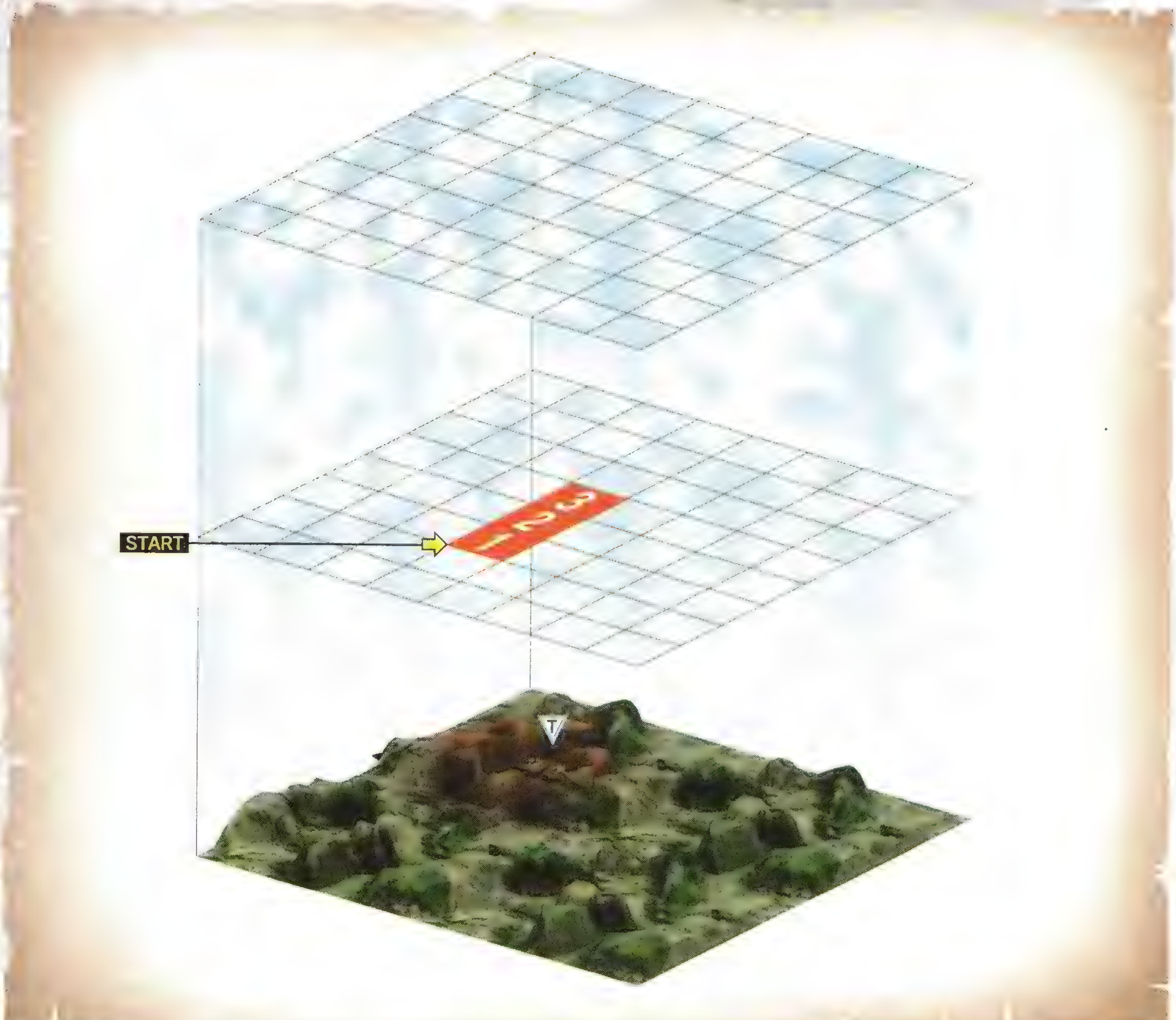


地形と仕掛けが行く手を阻むマップ。キャラクターとレグナを使い分けなければ先に進めない。大型の魔物、ベヒモスが登場する。

空中戦

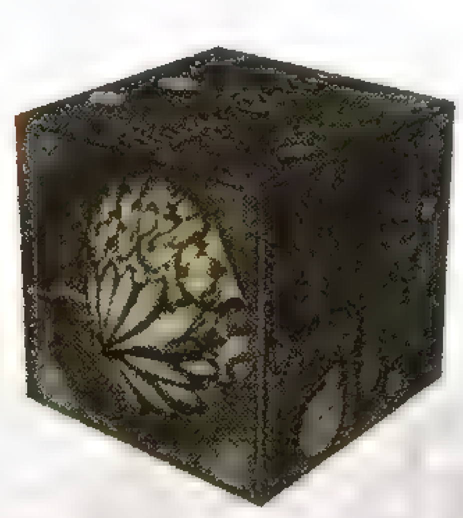
第二章 一節 深淵なる大地

クリア条件	直轄区上空の魔物を一掃せよ！
ミッション数	3
敵総数	80体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 バット×20➡P373
2 ガーゴイルキューブ×20➡P373
3 ガーゴイルキューブ×20➡P373
バット×20➡P373

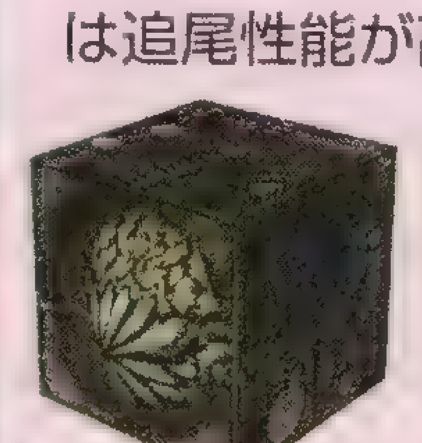

ガーゴイルキューブ


バット

Check Enemy

ガーゴイルキューブ

一章で登場したものと違い、攻撃をしてくるようになった。ガーゴイルキューブから発射されるレーザーは追尾性能が高いので注意しよう。



HP	10
基本攻撃力	C
EXP	9

基本戦術 －Basic Tactics－

ブレススフィアで魔物をまとめて倒そう

異変のあった気炎の直轄区上空の魔物を倒すミッション。最初に出現するバットは弱いものの、数が多いため1匹ずつ倒していくのは少々厄介。追尾弾ではHPの半分ほどしかダメージを与えられないので、ファイヤーボール主体で戦っていこう。バットの攻撃をスライド移動で避けつつ攻撃すれば、ダメージを受けずに倒せるはずだ。ファイヤーボールでバットを倒すと、ブレススフィアが出現するので、これを使って魔物を一掃しよう。バットを倒すと、ガーゴイルキューブの大群が現れる。一章で登場したものと違って、追尾性能の高いレーザー攻撃を仕掛けてくるので注意。早めに数体倒してブレススフィアを入手し、まとめて倒してしまいたい。

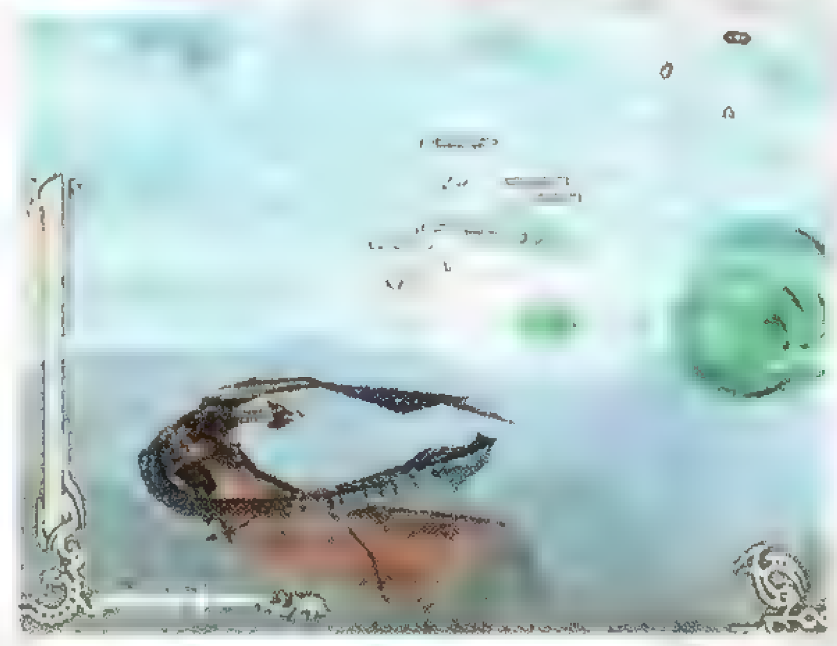
ガーゴイルキューブの大群をなぎ払うと、バットとガーゴイルキューブの同時攻撃を受けることとなる。戦い方は前半と変わらず、ファイヤーボールで攻撃しつつ、ブレススフィアを入手し、まとめて倒せばいい。バットに気を取られると、背後からレーザー攻撃を受けることがあるので、ガーゴイルキューブに攻撃の重点を置くようにすると安全に戦えるだろう。

ミッションフローチャート

"深淵なる大地"を脅かす魔物を撃ち落とせ！ 1 POINT A

"ガーゴイルキューブ"を一掃せよ！ 2 POINT B

直轄区上空の魔物を一掃せよ！ 3



⬅バットの攻撃はスライド移動で避けられる。レーダーを見ながら練習しておこう。



➡もたもたしているとレーザーの餌食になりやすい。レイブレスで一気に倒せ。

POINT A ブレススフィアの特性を知り使いこなしていこう

魔物を倒すと出現する白いブレススフィア、レイブレス。このスフィアの攻撃は、前方の敵に対する多発レーザー攻撃だ。攻撃範囲と攻撃力はなかなかのものだが、視界に収めていない敵にはあまり効果がない。また、敵の近くで使うと、ほとんどヒットしないのだ。効果的に使うためには、画面上でギリギリ敵が見えるぐらい離れ、なるべく多く敵を捕捉した状態で使用する。白いレーザーが縫うようにして敵を貫いていくことだろう。



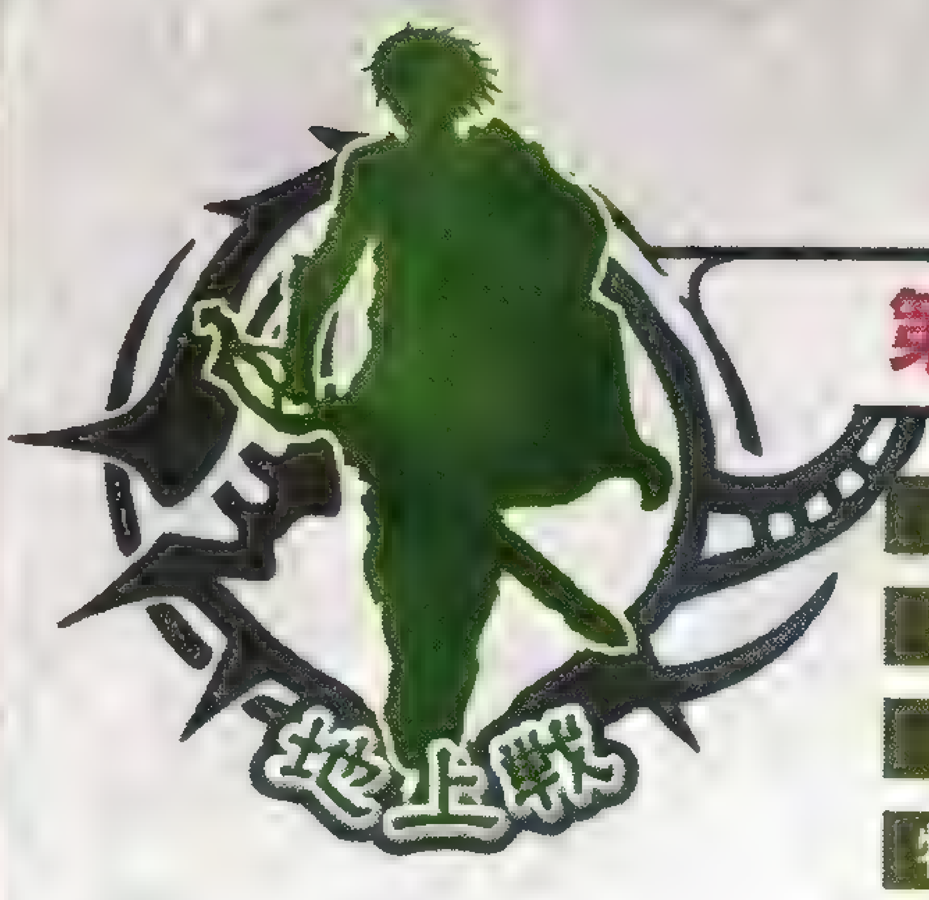
⬅レイブレスは1つしか持てない。大事に持っていないで、どんどん使おう。

POINT B スライド移動と加速を使ってレーザーを回避！

ガーゴイルキューブのレーザーは、追尾性能が高くスライド移動だけでは避けきれない場合がある。この攻撃を避ける行動は2つ。1つは左右どちらかにレバーを入れたまま同じ方向へスライド移動し、加速してその場を離脱。もう1つは、レーザーをギリギリまで引きつけてスライド移動と加速で避ける方法だ。敵との距離によって使い分けるといいだろう。避けきった後は、反転して反撃に転じよう。



⬅避けたと思っても意外に追ってくるレーザー。ダメージは小さいが要注意。

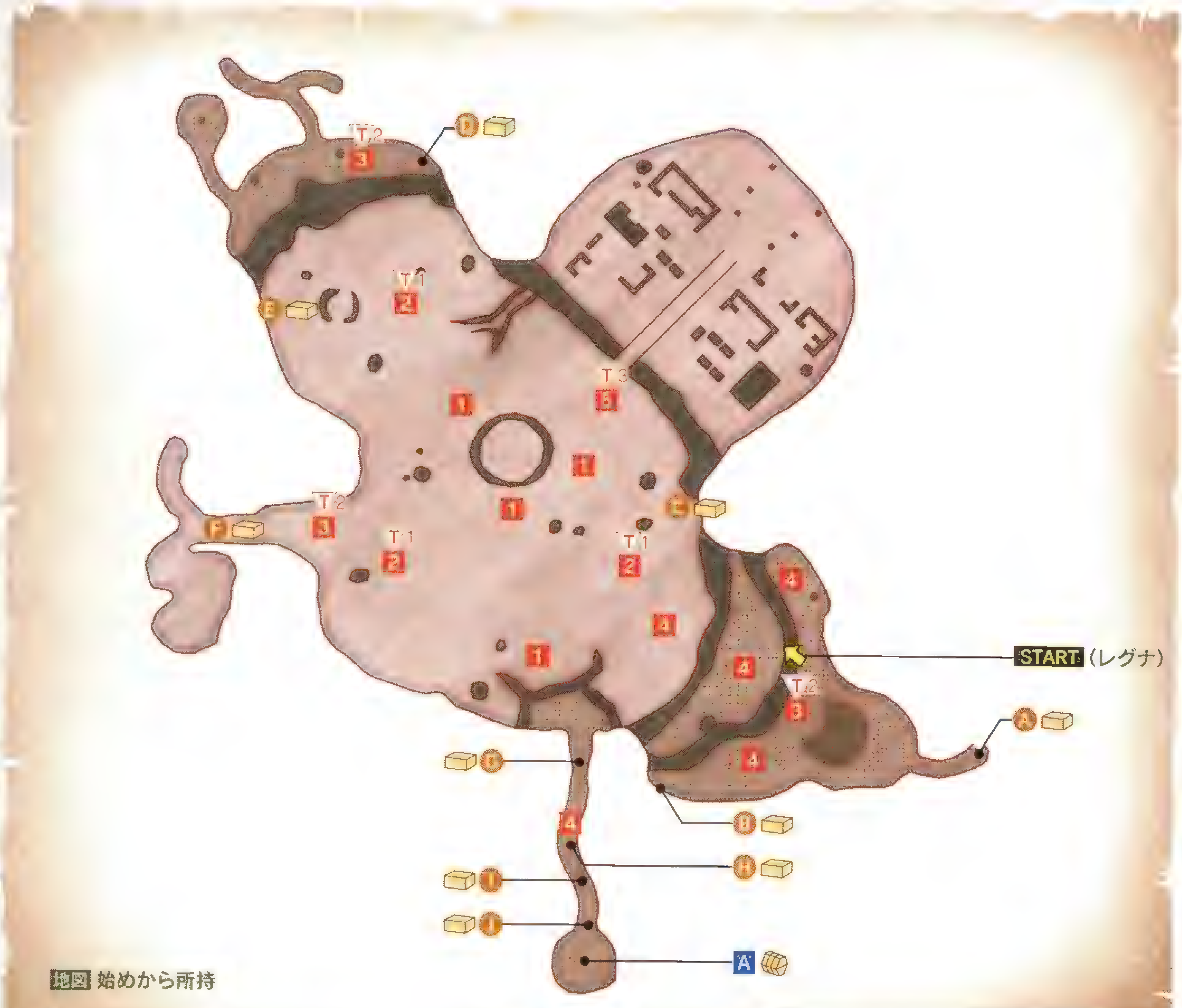


第二章 二節 気炎の直轄区

クリア条件	直轄区を荒らす魔物を殲滅する。
ミッション数	6
敵総数	222(239)体
特殊入手武器	オーガを倒す。 ➡宝箱 A

1周目使用可能キャラクター


ノウェ　エリス　マナ　ユーリック



ENEMY DATA

1 ゴブリンファイター×125➡P356
ホブゴブリン×10➡P357

2 岩×3

3 オーガ×3➡P356
ゴブリンシャーマン(炎)×9➡P359

※1ゴブリンファイター×10➡P356
ゴブリンシャーマン(炎)×8➡P359
ホブゴブリン×40➡P357

4 ゴブリンファイター×15➡P356
※2ゴブリンシャーマン(炎)×2➡P359
ホブゴブリン×73➡P357

5 アンデッド騎馬兵×2➡P358

※1：3分以内にオーガを倒した場合に出現。
※2：3分以内にオーガを倒せなかった場合に出現。


ゴブリンシャーマン(炎)


アンデッド騎馬兵

宝箱

A 連合軍兵士の剣➡P291

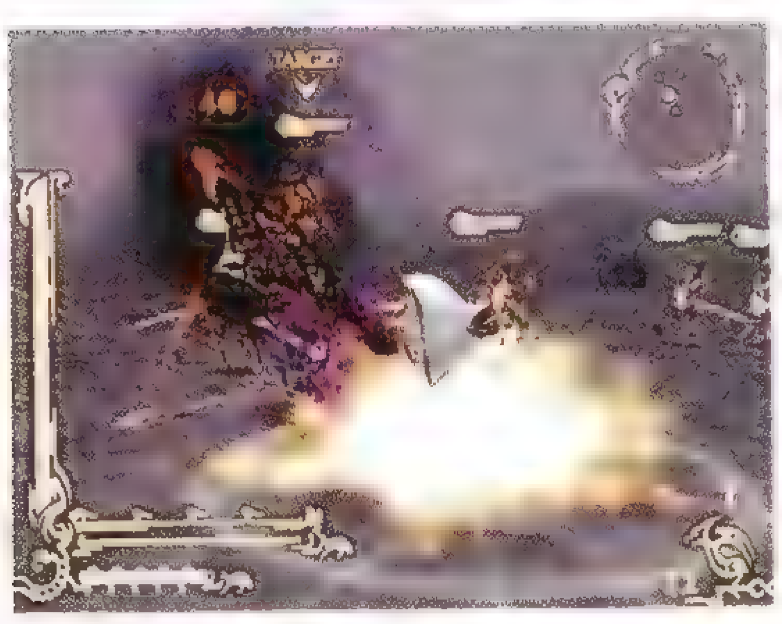
木箱

A 1000G
B HP回復スフィア
C MP回復スフィア
D HP回復スフィア
E MP回復スフィア
F HP回復スフィア
G 300G
H 300G
I 300G
J 300G

基本戦術 ―Basic Tactics―

毒霧に囲まれた直轄区を魔物から取り戻せ

直轄区はすでに魔物があふれており、これらを殲滅することが目的となる。まずは、レグナに乗ったまま一定数の魔物を倒していこう。それをクリアすると、毒霧を吐く岩が3つ出現する。この岩を制限時間以内に破壊しよう。レーダーに表示されるマークで岩の位置を確認し、ホバリングを使って素早く破壊。すべての岩を破壊すると、オーガが3体出現する。指示に従って素早く倒しても結局は増援が現れるので、無理はしなくていい。オーガと同時に出現するゴブリンシャーマンは、HPを回復させる魔法を使うので、先に倒しておきたい。オーガを倒すとさらに魔物の増援、そして最後には2体のアンデッド騎馬兵が登場。全滅させればクリアとなる。



←アンデッド騎馬兵は、エリスで戦おう。正面のガードは堅いので、側面からの兜割りが有効だ。

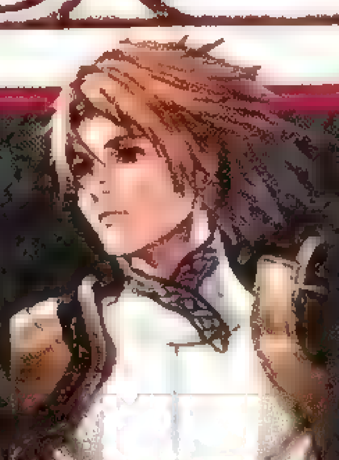
ミッションフローチャート

- "気炎の直轄区"を荒らす魔物を討伐せよ！ 1
- 後続の騎士団が到着した。彼らと共に、直轄区の安全を確保せよ！
- 仲間が毒霧で力尽きる前に、霧の噴出口を破壊しろ！ 2
- 血に飢えた"オーガ"が直轄区に集まってきた！仲間を呼ばれる前に倒せ！ 3 POINT A
- 敵の増援が到着！これ以上の進攻を許すな！全滅させろ！ 4
- 敵の指揮官である"アンデッド騎馬兵"が出現した！奴らを倒し、この場を鎮めろ！ 5

POINT A 洞窟の奥に出現する宝箱を見逃すな！

オーガを素早く倒すには、弱点である頭部を狙う。2周目のノウェならばジャンプして空中で3回斬りつけた後に、兜割りをする連続攻撃を繰り返せば簡単に倒せる。出現した宝箱からは、剣「連合軍兵士の剣」が入手できる。

2周目以降キャラ戦術 ―Character Tactics―



ノウェ

レグナの力を存分に発揮

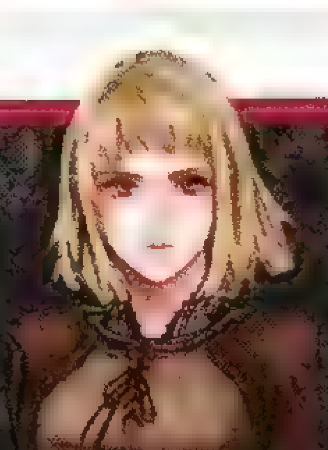
フィールドが広いため、地面を歩いて敵を倒すよりもドラゴンの背に乗って戦う方が効率がよい。窪地などキャラクターでは進入できない場所にいる魔物を倒す時にはレグナの炎が便利だぞ。



エリス

亡霊の相手は、この私に！

基本コンボ・白い舞踏の5発目の攻撃範囲が広いので、魔物の集団を一気に倒すのに向いている。だが、なにより彼女が力を発揮するのがアンデッド騎馬兵との戦闘だ。他の場面はともかく、ここだけは彼女に任せよう。



マナ

密集している魔物を一掃

このステージには魔物が固まっている場所が多いので、高いレベルの魔法を使えば、まとめて倒すことができる。チェインを繋げてMP回復スフィアを出現させ、魔法で敵を倒していけばクリアも早いし、すぐにレベルも上がっていくしといいことづくめだ。



ユーリック

すべての魔物を平らげろ！

出現する敵のほとんどが魔物という、まさにユーリックのためのステージ。敵の中心部に突っ込んでコンボを出していれば、それだけで面白いように敵が倒れていく。ユーリックなら、魔物の増援の前にオーガを全滅させることも容易に達成できるぞ。

地上戦

第二章 三節

炎洞塁

クリア条件	炎の聖壇にたどり着く。
ミッション数	5
敵総数	122体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック



ENEMY DATA

1 ゴブリンファイター×51➡P356
ホブゴブリン×11➡P357

2 アンデッドナイト×1➡P357

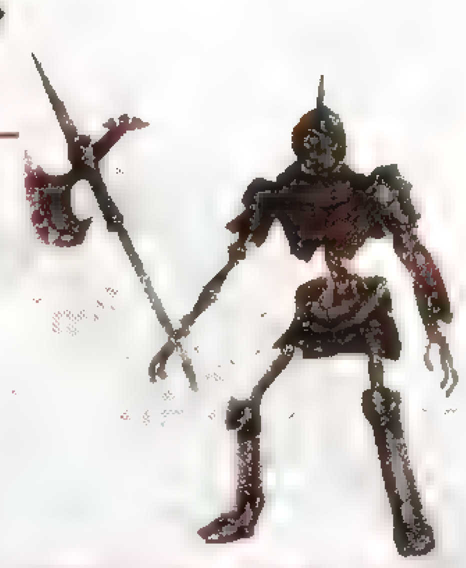
3 ゴブリンファイター×19➡P356
ゴブリンシャーマン(炎)×5➡P359
ホブゴブリン×14➡P357

4 ホブゴブリン×13➡P357
ゴブリンシャーマン(炎)×3➡P359

5 ホブゴブリン×5➡P357



ゴブリンファイター



アンデッドナイト

宝箱

A 背理の鎌➡P328

B 炎の聖壇への鍵

木箱

A HP回復スフィア
B 300G
C 300G
D 300G
E HP回復スフィア
F 300G
G HP回復スフィア

基本戦術 -Basic Tactics-

迷路のような炎洞塁を抜け、聖壇に急げ！

開始直後はマップが表示されないので、手探りで進むことになる。魔物を倒しながら、画面の矢印に従って進もう。最初の難関となるアンデッドナイトは、エリスと交代して戦うとよい。敵の攻撃を弾き返して反撃、または突きを攻撃を使うと安全に倒せるぞ。アンデッドナイトを倒すとクリスタルが出現するので、攻撃して仕掛けを動かそう。仕掛けを動かすと、近くの通路で騎士からマップを入手できる。この先、仕掛けを解除するクリスタルは3つある。なかでも難しいのは、柱の先にあるクリスタルだ。視点変更を使い、跳ぶ方向を確認しながらジャンプしていこう。ギリギリの位置からでないと届かないので注意。すべての仕掛けを解除すれば、聖壇の扉を開く鍵が手に入る。鍵を手にしたらマップ北の聖壇に急ごう。



←炎が吹き出す部屋にあるクリスタルへは、炎の動きを読んでタイミングよく前に進んでいけばいい。

ミッションフローチャート

1. "炎洞塁"の仕掛けを解き、奥にある"炎の聖壇"にたどり着け！ (POINT A)
2. 亡霊"アンデッドナイト"が出現した！ アンデッドナイトを倒し、この部屋から脱出しろ！
3. 炎洞塁にはまだ多くの仕掛けがある。用心しながら、更に奥を目指せ！
4. 残る仕掛けはあとひとつ、最後の仕掛けを解け！
5. 鍵は手に入れた。連隊長の待つ、炎の聖壇を目指せ！

POINT A 狭い通路に出現するゴブリンシャーマンに注意！

炎の渓谷とも言える狭い通路に出現するゴブリンシャーマン。ホブゴブリンをパワーアップさせる魔法を使われると非常に厄介。その魔法を使われる前に急いで倒そう。離れたところにいるのなら、遠距離魔法で攻撃すると便利だ。

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



エリス

突きと弾き返しで洞窟を突き進め！

このマップで一番の強敵であるアンデッドナイトを倒すには、やはりエリスが最適。2周目ならばレベルが高く、武器もそろっているので比較的楽に倒せるだろう。ただ、アンデッドナイトの攻撃は厳しいのでむやみに攻撃せず、弾き返して反撃したり、突き攻撃からコンボで追撃したりと相手の隙をつく攻撃をしていこう。



←アンデッドナイトの攻撃は直線的なので、サイドステップで避けてから攻撃しよう。



ノウェ

高チェインを狙え！

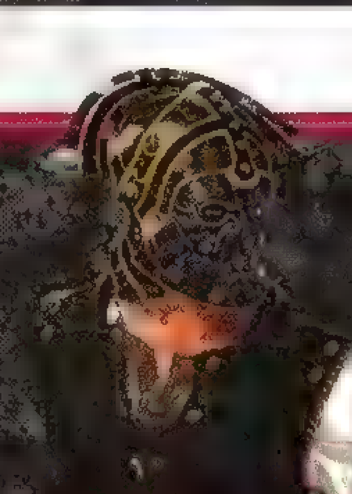
魔物が点在していてチェインが狙いにくいマップだが、攻撃と移動の早いノウェで高チェインを狙おう。



マナ

魔法よりもコンボで戦え

狭い場所なので、魔法の効果はイマイチ。狭さを逆手に舞姫の連撃の攻撃範囲を有効に使って戦おう。



ユーリック

兜割りで魔物を両断せよ

攻撃速度の遅さは兜割りでフォロー。魔物の群れに突っ込んで、頭上から敵を一刀両断にしよう。

Chap. 4 第二章 聖女

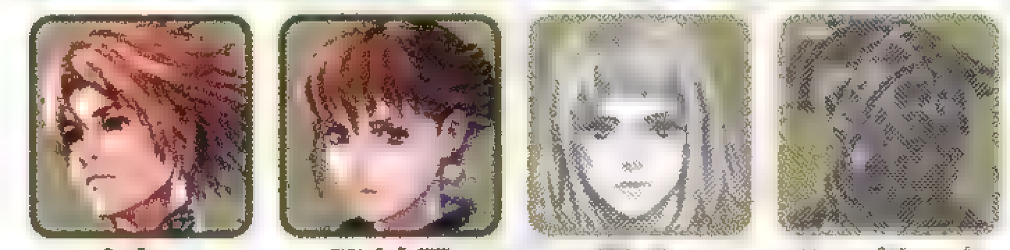
地上戦

第二章 四節

炎洞塁

クリア条件	襲いくる反逆者を倒す。
ミッション数	3
敵総数	99体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





宝箱

なし

木箱

なし

ENEMY DATA

1 反逆者(鉈)×10➡P356

2 反逆者(鉈)×12➡P356
反逆者(斧)×5➡P355

3 反逆者(鉈)×27➡P356

4 反逆者(鉈)×21➡P356
反逆者(斧)×16➡P355

5 オーガ×2➡P356
ゴブリンシャーマン(命)×4➡P359

6 アンデッドナイト×2➡P357



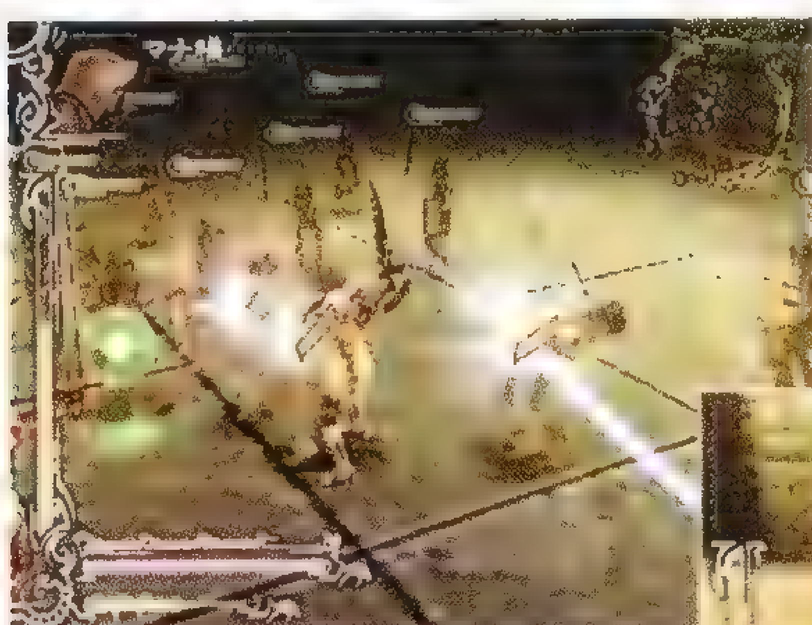
反逆者(斧)

オーガ

基本戦術 –Basic Tactics–

マナを思う村人の集団を食い止めろ！

ザンポとマナの戦いを守るかのように、反逆者が次から次へと襲いかかってくる。反逆者の攻撃力はそれほどでもないが、囲まれて一度攻撃を受けると次々と攻撃を受けてしまうことになりかねない。画面とレーダーを見て囲まれないよう動きながら攻撃しよう。中盤に出現するオーガとゴブリンシャーマンは、回復魔法を使うゴブリンシャーマンを先に倒そう。オーガとの戦闘は、挟まれないように引き離して戦うとダメージを受けにくい。最後に出現するアンデッドナイトは、味方の騎士を攻撃しているところを横から攻撃するといい。



⬅反逆者だとナメてかかると意外なダメージを受ける。チェインを意識してHP回復スフィアで回復しよう。



➡味方騎士を狙っている敵を背後からバッサリ。味方には悪いが、強敵を倒す時に役立つ戦法だ。

ミッションフローチャート

炎の聖壇から隔離された！仲間と共に、襲いくる"反逆者"を倒せ！ 1～4 A

反逆者達が"オーガ"を連れ出してきた！オーガと残りの反逆者をすべて倒せ！ 5

毒霧と共に、炎洞窟に巣食う亡霊が現れた！亡者"アンデッドナイト"を倒し、毒霧を止めろ！ 6

POINT A 攻撃をすべて繋げろ！高チェインも夢じゃないぞ！

狭いフロアに次から次へと敵が出現するこのステージは、チェインを繋ぐには絶好の場所。経験値を稼ぐためにも積極的に狙おう。



⬅チェインが途切れそうになったら、魔法を発動！　チェインの持続時間が一時的だが延長される。

2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



ノウェ

連続チェインを目指せ！

全体的に攻撃の素早いノウェはチェイン稼ぎに最適。続々と現れる敵を相手に斬って斬って斬りまくろう。攻撃を受けて動きが止まるとチェインが切れやすいので、すぐに魔法を使ってチェインを繋ぎ、新しい敵を探しにいこう。



エリス

広範囲攻撃で安全に戦え

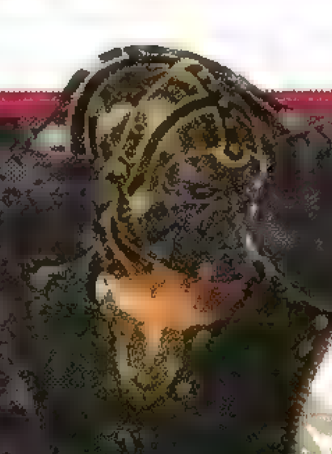
囲まれると厄介なので、白い舞踏を始めとした広範囲攻撃で敵を寄せ付けずに戦おう。コンボを入力しながら敵を巻き込むように移動すると、安全に戦いを進めていくことができる。アンデッドナイトはコンボよりも突きなどで戦っていこう。



マナ

接近されないように注意

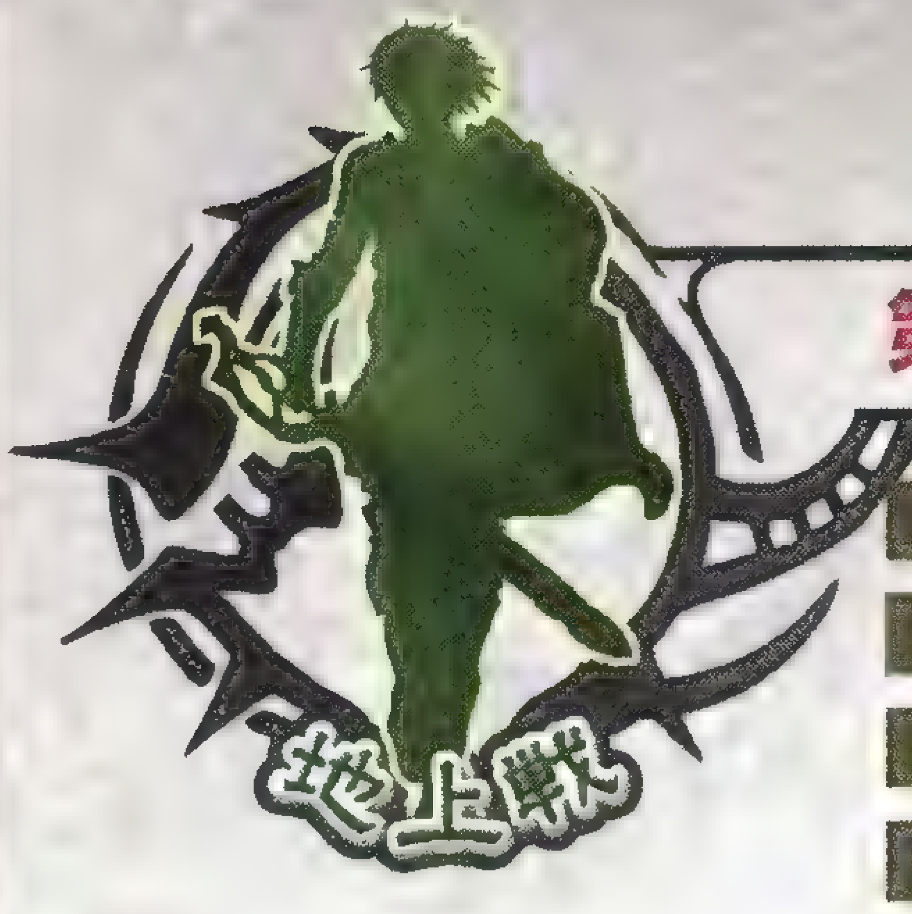
ストーリー的には心痛む場面だが、ここは心を鬼にして反逆者と戦え。2周目になると敵の攻撃力が上がるため、防御力の低いマナは大きなダメージを受けやすい。攻撃範囲の広いコンボで敵を寄せ付けないようにし、MPが貯まったら魔法で攻撃だ。



ユーリック

敵から離れて攻撃しよう

武器を振り回している隙に敵の攻撃を受けてしまうことが多いので、接近して戦うのではなく遠い間合いから突撃系のコンボでダメージを与えていこう。オーガが出現したら、ユーリックの斧で一刀両断だ。オーガの方が反逆者より楽な相手かも？

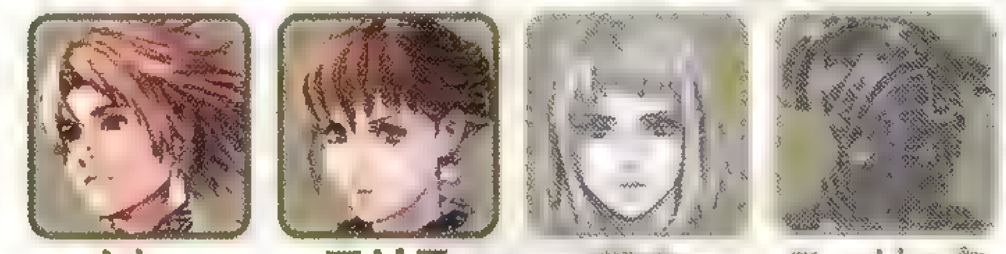


第二章 五節

炎洞塁

クリア条件	炎洞塁の安全を確保しろ！
ミッション数	5
敵総数	128体
特殊入手武器	宝を守るアンデッドナイトを倒す。➡宝A

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック



ENEMY DATA

1 ゴブリンシャーマン(炎)×15➡P359
ホブゴブリン×38➡P357
アンデッドナイト×2➡P357

2 反逆者(鉈)×20➡P356

3 ゴブリンシャーマン(炎)×6➡P359
ホブゴブリン×13➡P357

4 反逆者(鉈)×12➡P356
反逆者(斧)×10➡P355

5 反逆者(斧)×12➡P355



反逆者(鉈)



ホブゴブリン

宝箱

A 銀の鳳蝶➡P292

木箱

- A HP回復スフィア
- B MP回復スフィア
- C 300G
- D 300G
- E 300G
- F HP回復スフィア

基本戦術 –Basic Tactics–

反逆者と魔物の集団を洞窟内から排除せよ！

聖火台を破壊した罪で幽閉されるマナを解放しようと集まる反逆者たちを炎洞塁から排除するミッション。洞窟内は再び魔物が出現しており、移動は少々困難。特にホブゴブリンの数が多く、背後から斬り上げ攻撃を食らう場面も少なくない。攻撃範囲の広い武器を使い、囲まれないように戦おう。反逆者が反乱を起こすポイントはマップの西、次に東側の部屋だ。東側の部屋をクリアすると、マナが幽閉されている南の部屋に反逆者たちが集結する。時間内にたどり着けなければゲームオーバーになってしまうので、急いで向かおう。



⬅魔法で赤くなったホブゴブリンは手強い。攻めるだけでなく、魔法の効力が切れるのを待つのも手だ。



➡南の部屋にたどり着くと、村人たちと戦闘になる。彼らをすべて倒せば、このステージはクリアとなる。

ミッションフローチャート

1. "反逆者"がまだ炎洞塁に残っている……。彼らを倒し、炎洞塁の安全を確保しろ！ (POINT A)
2. "マナ"を解放しようとする"残党"を一掃せよ！
3. 周囲の残党を全滅させろ！
4. 反逆者がマナを解放しようとしている。解放される前に反逆者を追い詰めろ！
5. マナを解放しようと、反逆者達が集結している。彼らを排除し、炎洞塁の安全を確保せよ！

POINT A 洞窟の奥底に眠る木箱の回収を忘れないように！

洞窟の中には、マップに表示されない木箱が数多く隠されている。HPやMP回復スフィアだけでなく、お金も入手できるので忘れずに回収しよう。また、マップ中央のアンデッドナイト2体を倒すと長剣「銀の鳳蝶」が入手できる。

2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



ノウェ

攻撃の速い武器を使おう

2周目で強くなったとはいえ、敵の攻撃方法に代わりはない。素早い攻撃で常に先手を打とう。ホブゴブリンの突発的なジャンプ攻撃を避けるのは難しいので、魔法を発動させて回避するといい。ホブゴブリンの攻撃をガードしてから反撃するのも手だ。



エリス

広範囲攻撃で圧倒せよ

白い舞踏や聖なる刃などを使い、敵を接近させずに戦うことを心がけよう。突き攻撃で相手を吹っ飛ばし、倒れたところにコンボを叩き込めば、安全に倒すことができるだろう。マップ中央のアンデッドナイトを倒し、武器やお金も手に入れよう。



マナ

攻撃方法を使い分けよう

素早い物理攻撃と強力な魔法攻撃の両方を兼ね備えたマナは、敵によって攻撃方法を使い分けると戦いを楽に進められる。反逆者たちには武器による舞姫の連撃で寄せ付けずに攻撃し、魔物は魔法で一掃してしまおう。



ユーリック

村人との戦いは注意！

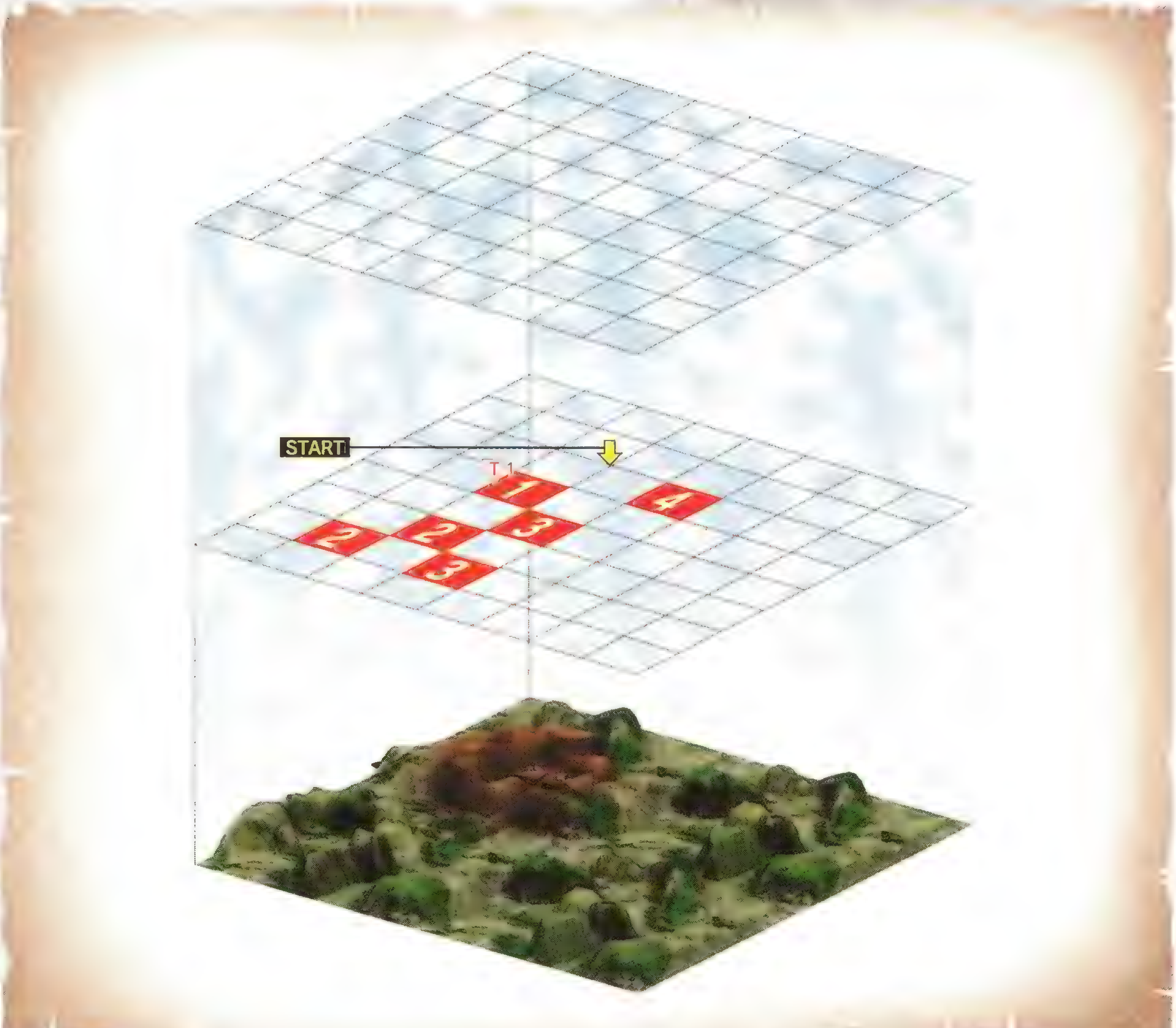
動きこそ鈍いものの、武器の振りだけは早い村人。そこがユーリックにとってネックとなる。至近距離で戦うのではなく、少し離れたところからコンボを当てていく戦い方をしよう。モンスターには、突っ込んでコンボを当てればあっさりと勝てる。

Chap. 4 第二章 聖女

第二章 六節 深淵なる大地

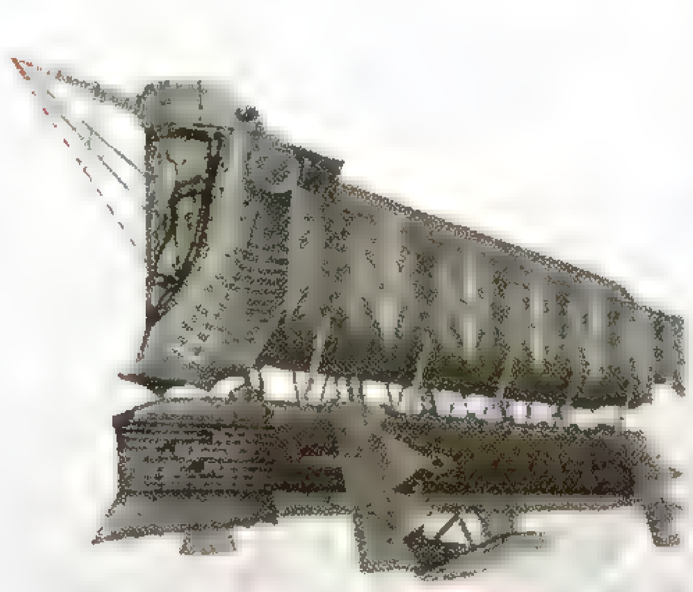
空中戦

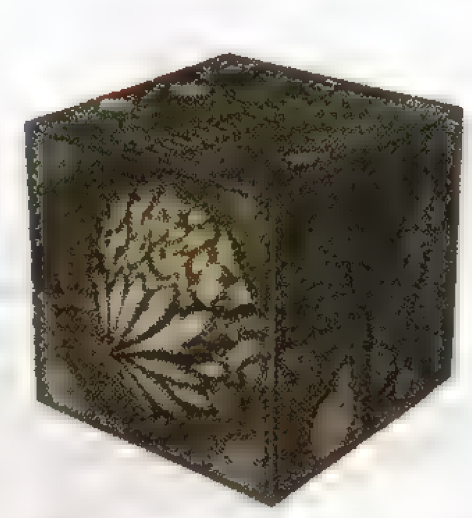
クリア条件	逃走した戦闘艇のHPを25%以下にする。
ミッション数	1
敵総数	53体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 エリス戦闘艇A×1➡P372
バット×9➡P373
2 ガーゴイルキューブ×20➡P373
3 ガーゴイルキューブ×20➡P373
4 グリフォン×3➡P374

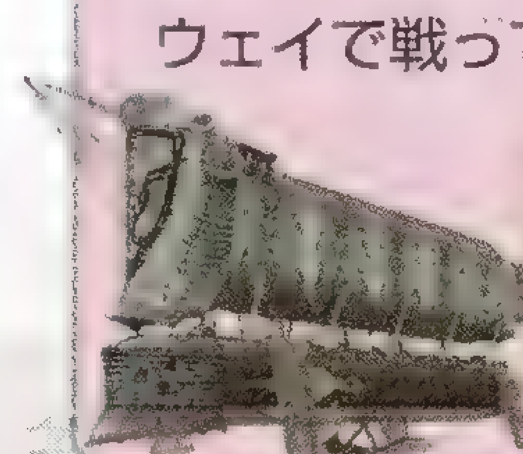

エリス戦闘艇


ガーゴイルキューブ

Check Enemy

エリス戦闘艇

HPが多く、砲撃、機雷と様々な攻撃手段を持つ空の要塞。スライド移動と加速を駆使して、ヒット&アウェイで戦っていこう。



HP	1281
基本攻撃力	C
EXP	6000

基本戦術 -Basic Tactics-

逃亡したマナたちの乗る戦闘艇を落とせ！

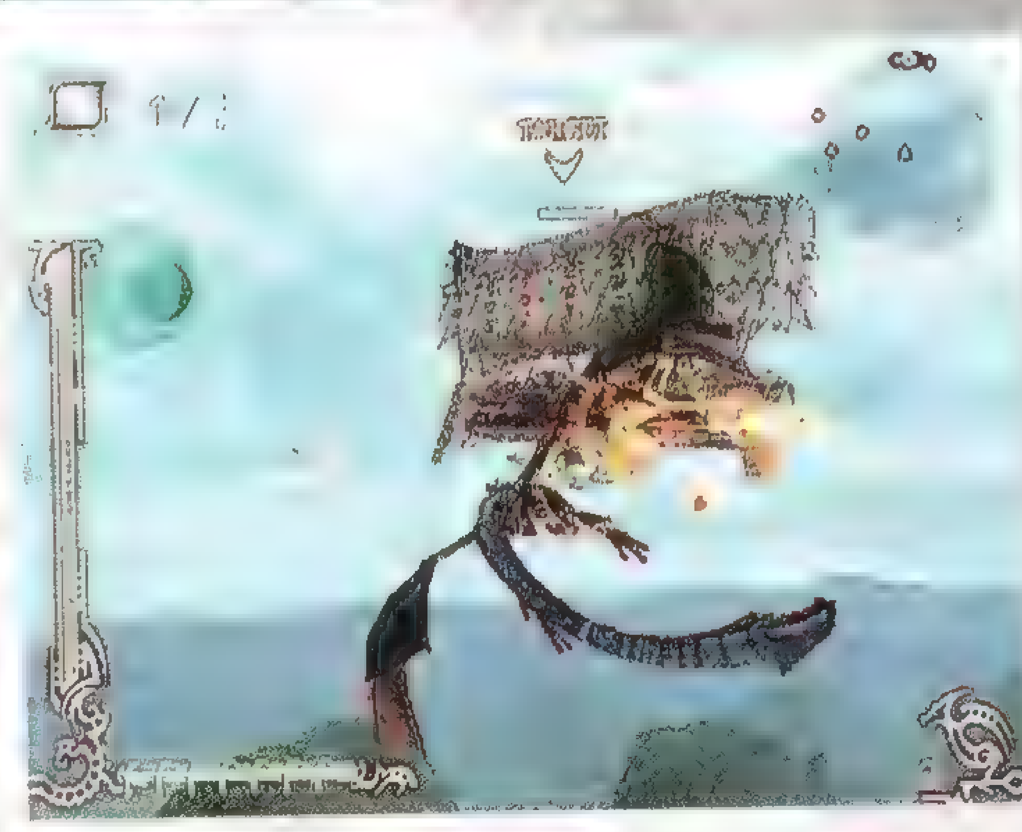
処刑場から脱出し、戦闘艇で逃げるマナたちをレグナに乗って追うノウェ。初めての追撃戦ミッションだ。目標となる戦闘艇を制限時間内にHPを25%以下にできなければゲームオーバーとなってしまうので注意しよう。ステージが開始したらレーダーで戦闘艇の位置を確認し、加速を使って接近しよう。視界に入ったらさらに接近して攻撃。時間制限があるため、攻撃力の高いファイヤーボールで攻撃しよう。ファイヤーボールを撃ったらスライドでその場所を離れ、また攻撃中と同じ場所に長くとどまらないようにすれば、戦闘艇からの攻撃を受けずにすむはずだ。回り込むように機雷が飛んできたら、加速を使って振り切ろう。振り返って離れるより、戦闘艇の上や下を抜けるように動いた方がダメージを受けにくい。戦闘艇発見とほぼ同時に現れるバットをファイヤーボールで倒せば、ブレススフィアが出現することがある。ブレススフィアを使えば、より大きなダメージを与えることができる。ファイヤーボールだけでも撃墜は可能だが、ブレススフィアがあればより確実に、より早く戦闘艇を落とせるだろう。

ミッションフローチャート

逃走した"戦闘艇"を撃墜しろ！ 1～[illegible] POINT A POINT B



⬅バットやガーゴイルキューブは歓迎すべき敵。倒してブレススフィアを入手。



➡敵の攻撃が激しいからといって様子を見すぎてもダメ。動きにメリハリをつけて戦おう！

POINT A 砲撃や機雷に注意しよう

戦闘艇の主な攻撃は、砲撃と機雷攻撃。砲撃は発射音を聞いてから、スライドや加速を使ってすぐにその場から離れれば避けることができる。機雷はダメージが大きい。そのうえ追尾性能が高く厄介。スライドと加速を組み合わせて避けるか、ファイヤーボールで壊してしまってもいい。攻撃することも大事だが、機雷や砲撃が飛んできたらすぐに回避行動に移ろう。



⬅少し離れた位置をキープして、攻撃しつつ戦闘艇の出方をうかがうといい。

POINT B スフィアを有効に使え！

戦闘艇を守るように邪魔をするバット。追尾弾であしらってしまいたくなるが、ここはファイヤーボールで倒していこう。なぜファイヤーボールで倒すのかといえば、ブレススフィアが出現するからだ。多数の敵を同時に攻撃するレイブレス、高い攻撃力を持ち着弾した周囲にもダメージを与えるスプレッドブレス。どちらが出現するかはわからないが、戦闘艇を撃沈させる心強い武器となってくれるはずだ。



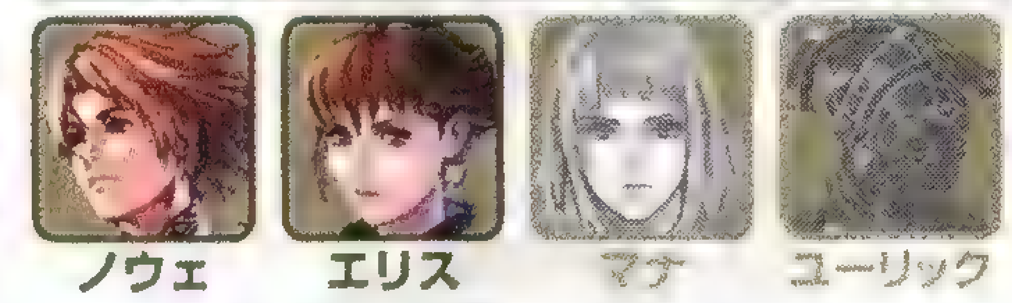
⬅スプレッドブレスの威力はなかなかのもの。かなりのダメージが期待できる。

地上戦

第二章 七節 閉じられた地

クリア条件	逃亡したマナを捕らえろ！
ミッション数	5
敵総数	181体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター



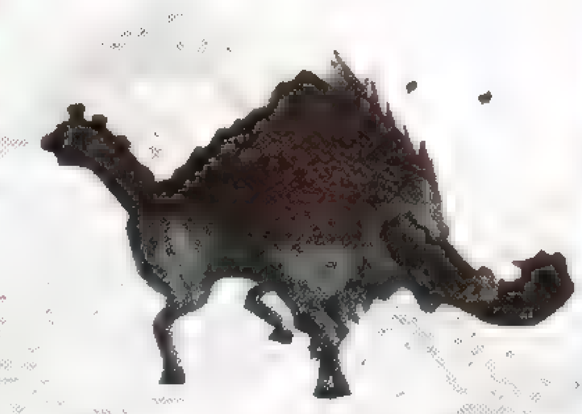


光の壁①は1で壊れる
光の壁②～④は2～4で壊れる。ただし、どのクリスタルをこわしても手前から順に壊れる

ENEMY DATA

1 ゴブリンシャーマン(炎)×2➡P359
ホブゴブリン×31➡P357
2 ゴブリンシャーマン(炎)×10➡P359
ホブゴブリン×15➡P357
3 ゴブリンシャーマン(炎)×4➡P359
ホブゴブリン×27➡P357
4 ゴブリンシャーマン(炎)×10➡P359
ホブゴブリン×5➡P357
5 反逆者(斧)×8➡P355
6 ベヒモス×1➡P357
7 反逆者(斧)×37➡P355
反逆者(鎌)×31➡P356


反逆者(鎌)


ベヒモス

宝箱

なし

木箱

A HP回復スフィア
B MP回復スフィア
C HP回復スフィア
D HP回復スフィア
E MP回復スフィア
F HP回復スフィア
G HP回復スフィア
H 1000G
I 1000G

基本戦術 -Basic Tactics-

数々のトラップを解いてマナを追いつめろ！

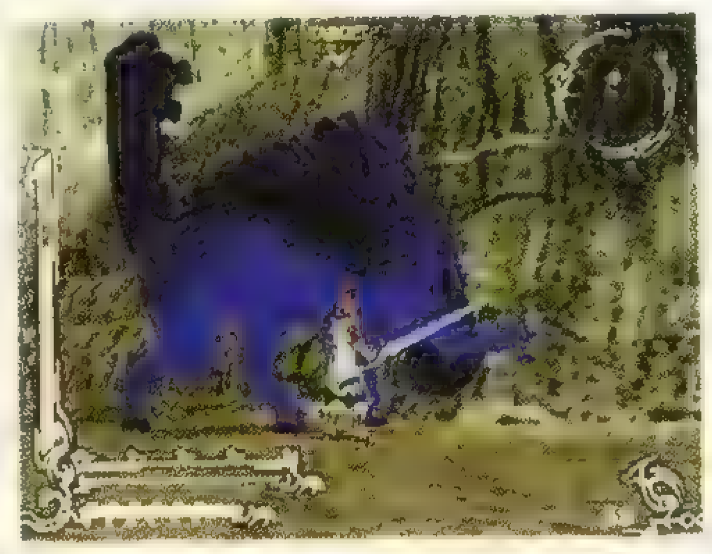
マナたちが逃げ込んだ閉じられた地には、数多くのトラップが仕掛けられている。洞窟を封鎖する障壁は、クリスタルを攻撃して解除していこう。その先の渓谷に吹く風は、地面から赤い煙が吹き出る場所を兜割りで攻撃し、出現したクリスタルを斬れば先に進めるようになる。渓谷を抜けた先の広場には大量の魔物いる。数が多いので、ドラゴン・オーバー・ドライブで一掃しよう。魔物を倒すと、このステージのマップを入手できる。広場の先は行き止まりだが、レグナに乗れば木を乗り越えることが可能。反逆者たちが抵抗する洞窟にも仕掛けがあり、左の壁、右の壁、兜割りの順で攻撃することで道が開き、先に進むことができる。そこに出現するのは巨大な魔物、ベヒモス。相手の攻撃パターンを逆手に取れば、倒すことはそう難しくない。ただ、一撃が大きいので、マメにアイテムでHPを回復させて戦おう。ベヒモスを倒すと、ワープゾーントラップが出現する。反逆者を倒して入手できるメモを見ながら、目的地に向かうようにワープゾーンをくぐっていけば、マナのいる場所へとたどり着けるだろう。

ミッションフローチャート

- "閉ざされた地"を探索し、逃亡したマナを捕らえろ！ 1 2
- 味方が襲われている！援護しろ！ 3 4
- 壁の隙間から風を感じる……。この壁の向こうに道があるようだ……。 5
- 反逆者達が連れ出してきた魔物、"ベヒモス"を倒せ！ 6 POINT A
- 反逆者達を追い詰めた。マナを捕らえろ！ 7

POINT A ベヒモスは壁にぶつかったところを斬りつけろ！

終盤に出現する中ボス的存在のベヒモス。正面から戦うと苦戦は免れないが、壁際で待ち、突進してきたところをサイドステップで避ければ、壁にぶつかって気絶する。その隙を狙って脇腹を切りつければ簡単に倒すことができるだろう。



⬅ベヒモスの体が青くなったら攻撃のチャンス。脇腹を狙って攻撃しよう。

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

レグナの天敵、ゴブリンシャーマンを抹殺せよ！

マップ全土を動きまわるため、できる限りレグナに乗ったまま攻略を進めたいステージだが、それにはゴブリンシャーマンが邪魔となる。狭い場所で戦うと攻撃を避けられないばかりか、魔法が岩をすり抜けて当たってしまうこともあるのだ。

ほかの魔物はともかく、ゴブリンシャーマンに関しては1周目も2周目もない。素直にレグナから降りて倒し、安全を確保しよう。



⬅苦手なゴブリンシャーマンの魔法は、ファイヤーボールで相殺が可能だ。



エリス

通路で威力を発揮

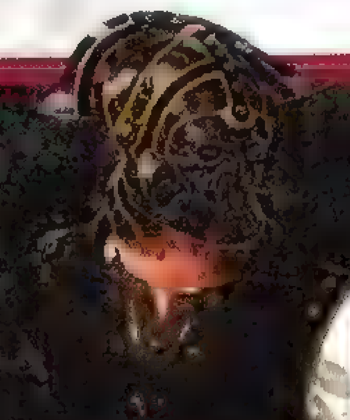
終盤の狭い通路や部屋で力を遺憾なく発揮。突き攻撃を使って、離れたところから村人を倒していこう。



マナ

魔法攻撃で魔物を倒せ

広いフィールドに散らばる魔物を倒すのに魔法攻撃は最適。周囲攻撃系魔法で一気に殲滅させよう。



ユーリック

ベヒモスと真っ向勝負！

ほかのキャラクターでは苦戦は免れないが、ユーリックならば真っ向勝負しても数秒でベヒモスを倒せる。

ノウェの記憶

第二章
聖　女

Chap. 4 第二章 聖女

Story

ノウェたちの前に現れた謎の聖女マナ

気炎の直轄区は毒性を持つ霧に包まれた土地だった。群がる魔物たちを退治しつつ、ノウェたちは直轄区の奥へと進む。
守護者ザンポは"鍵"の安全を確認するため殉教者たちに偵察を命じる。濃い霧がたちこめる直轄区の中心部へ進むことを躊躇する殉教者たち。そこへ殉教者たちが"マナ様"と呼ぶ女が現れた。マナは自らその役目を引き受け、"鍵"のある聖壇の間へと進んで行った。

気炎の封印の崩壊と守護者ザンポの最期

数時間後、激しい地揺れと共に霧が晴れた。聖壇の間へ急ぐザンポ。そこではマナが"鍵"を破壊しようとしていた。それを阻止しようとするザンポ。
一方、ノウェとエリスは殉教者たちに包囲されていた。彼らに剣を振るわざるを得ないノウェは、人々を斬り捨てる自分自身の行為に疑問を抱く。
ノウェとエリスが聖壇の間にたどり着いた時、すでに"鍵"はマナの魔法によって破壊されていた。封印の崩壊と共に消滅するザンポの肉体。封印破壊と守護者殺害の大罪を犯したマナはエリスに捕らえられる。

一節

殉教者たちを束ねるマナ

元々は先の大戦で帝国軍の兵士であったという殉教者たち。彼らに崇められるマナ様とは、いったい何者なのか？



二節



"気炎の守護者"であるザンポは、食べることが出来なくなるという代償を払い、魔物と契約を交わした"契約者"だった。

三節

「ちくしょー。お腹すいたなー」

直轄地の"鍵"が失われると連隊長の肉体も滅び去る運命。マナによって、気炎の"鍵"を破壊されたザンポにも最期の時が訪れようとしていた。



四節



自ら火あぶりの刑となることを選んだマナ。磔にされたマナの足下に、エリスが投じた炎が広がっていく。

五節

聖女処刑の日に起きた奇跡

マナの体が炎に包まれる瞬間、ひび割れた大地から霧が噴き出し彼女の姿は消えた。この全てがマナの魔力によって起こされたものなのか？



ノウェは封印騎士団に不信を抱きながらも気炎の直轄区へ向かう……。

ノウェの心を揺さぶるマナの思い

ノウェは監禁されたマナに大罪を犯した理由を問う。マナは封印騎士団が作った直轄区制度こそ人々を苦しめる害悪なのだと答える。彼女は人々を解放するために封印を破壊したのだ。

翌日マナの処刑が始まった。火あぶりの炎が彼女を包む瞬間、大地が割れ霧が彼女の姿を消し去った。殉教者たちの助けを借り逃亡するマナ。レグナに乗りこれを追跡するノウェは、やむなくマナが乗る飛行艇を撃墜。

ノウェとエリスは不時着した地点で探索を行うが、殉教者たちの妨害によって、マナを取り逃がしてしまうのだった。

六節

マナを追う封印騎士団の行く手をさえぎる殉教者たち。彼らにとってマナは唯一の希望なのだ。



七節

猪の化物ベヒモスの罠

閉ざされた地の奥には、殉教者たちの罠が待ち受けていた。彼らによって連れ出された、巨大な猪の魔物ベヒモスがノウェに襲いかかる。



民衆を救うため大罪を犯した女――。
代価の炎に包まれた彼女は、
まっすぐに見据える真紅の瞳に、
揺るがぬ信念を浮かばせた――。
たちまち起こった変異は、
“聖女”が為した奇跡か？
“魔女”が為したまやかしか？



Chap. 4 第二章 聖女



第三章
離反

ジスモアから、養父の死の真相を知らされたノウェは、騎士団からの脱走を決意する。

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック

DATA

ミッション構成	地上戦×2　空中戦×1		
入手可能武器	領主の狩猟刀	剣	➡P270
出現フリーミッション	深淵なる大地	空中戦	➡P238
	気炎の直轄区	地上戦	➡P239
	大神殿中庭	地上戦	➡P248

Story

不信から確信へ！　騎士団から脱出せよ！

ジスモアに盛られた毒に苦しむノウェは、不思議な力の発動によりその危機を脱することに成功する。だが騎士団が脱走を許すはずもなく、追手を差し向けてくるのだった。



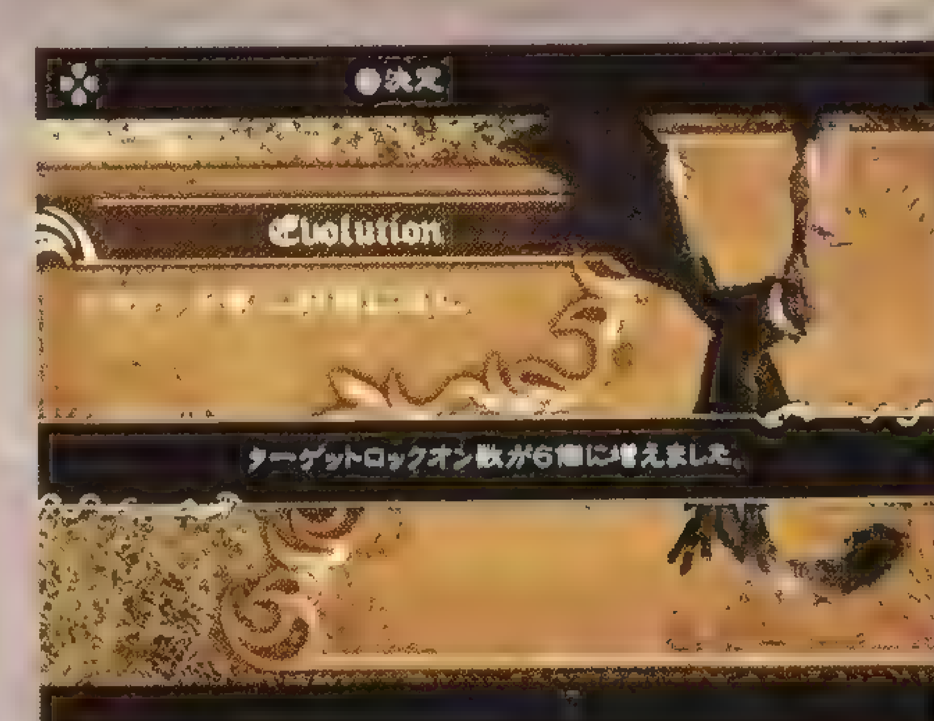
⬅ノウェの目、そして背後に光る紋章は一体……。

ミッションフローチャート －Mission Flow Chart－

節は少ないが、村に行けるようになったり、複数のフリーミッションが発生する。

石の村追加

フリーミッション
深淵なる大地 空中戦 ➡P238
クリア後
気炎の直轄区 地上戦 ➡P239



村での会話：石の村
騎士団の横暴
ザンボのこと

一節 大神殿 地上戦
➡P82

2周目フリーミッション
大神殿中庭 地上戦 ➡P248

二節 深淵なる大地 空中戦
➡P84

2周目 エリスの回想イベント

三節 閉じられた地 地上戦
➡P86

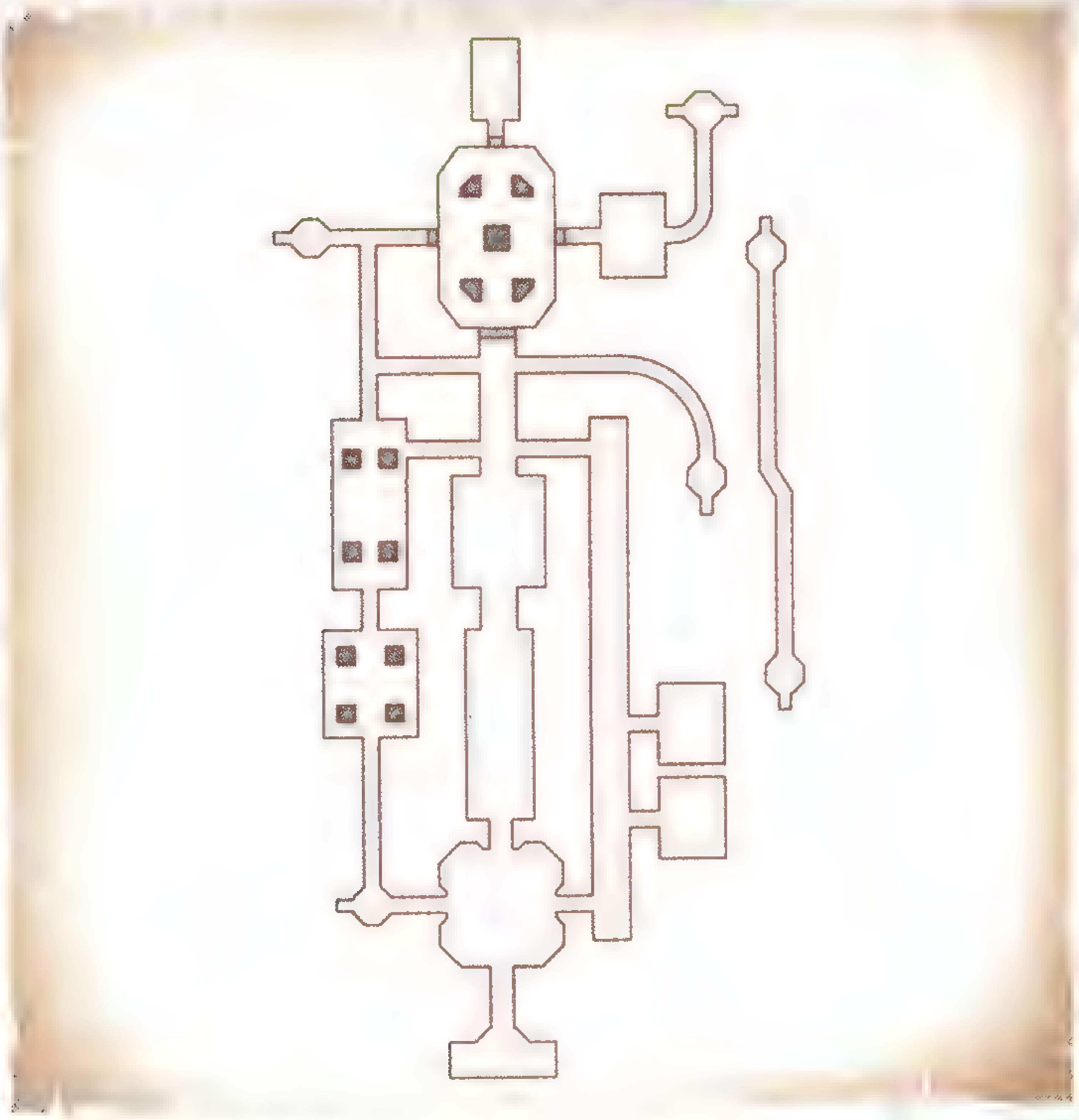
領主の狩猟刀入手
➡P270

Next Mission P90

登場マップ情報 －Map Information－

大神殿

地上戦マップ



厳かな雰囲気のマップで、次から次へと現れる騎士が行く手を阻む。騎士と戦うか、避けて前に進むかはプレイヤー次第だ。

閉じられた地

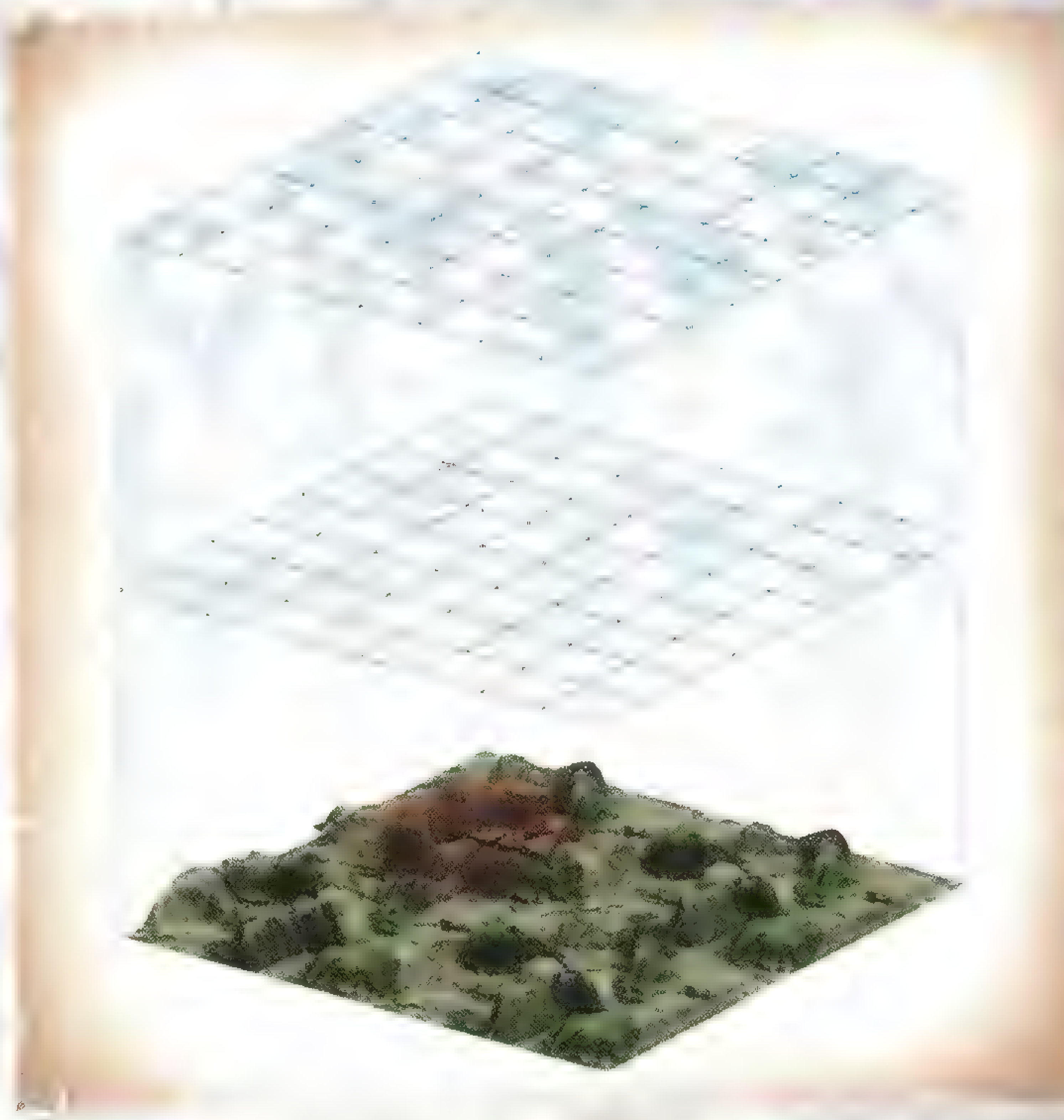
地上戦マップ



村の商人に頼まれ、隊商を捜すマップ。レグナで広場を行ったり来たりすることになる。最後に現れるアンデッドナイト3体は強敵だ。

深淵なる大地

空中戦マップ



脱走したノウェを追って騎士団から追撃を受ける。動きの速い高速飛空艇に惑わされず、注目を使って倒していこう。

Column コラム 物語の展開により、村人との会話が変化する

村を訪れた時に発生する、村人との会話イベント。会話イベントでは、キャラクターの隠されたエピソードや世界の情勢を知ることができる。物語の進行状況やキャラクターの生死により聞ける内容が変化するため、石の村でのザンポの情報などは、第三章でしか聞くことができない。攻略に関係する情報ではないが、物語が重厚な本作ではキャラクターに関係するエピソードは、楽しみ方の1つである。下記のリストを参照して、すべての会話イベントを見てみよう。

■村で起こるイベント

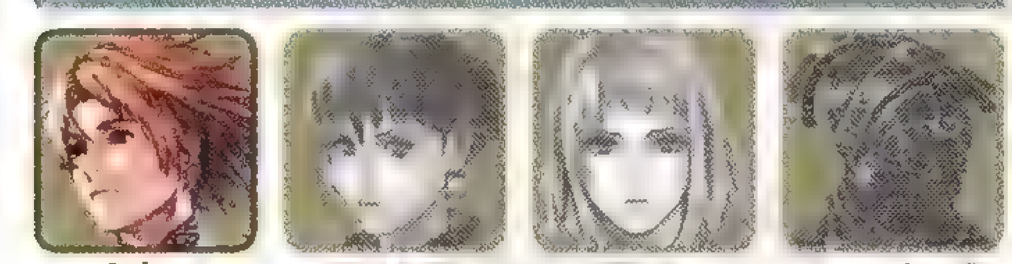
石の村	第三章1	騎士団の横暴
	第三章2	ザンポのこと
	第五章	ノウェの額の傷のこと
	第九章	アンヘルの恐怖
	第十章～ラスト	崩壊への恐怖
砂の村	第五章～第八章まで	オローの凄さ
	第九章	アンヘルの恐怖
塔の村	第九章	アンヘルの恐怖
	第十章～ラスト	崩壊への恐怖
果ての僻村	第十章～ラスト(2周目)	カイムとマナ

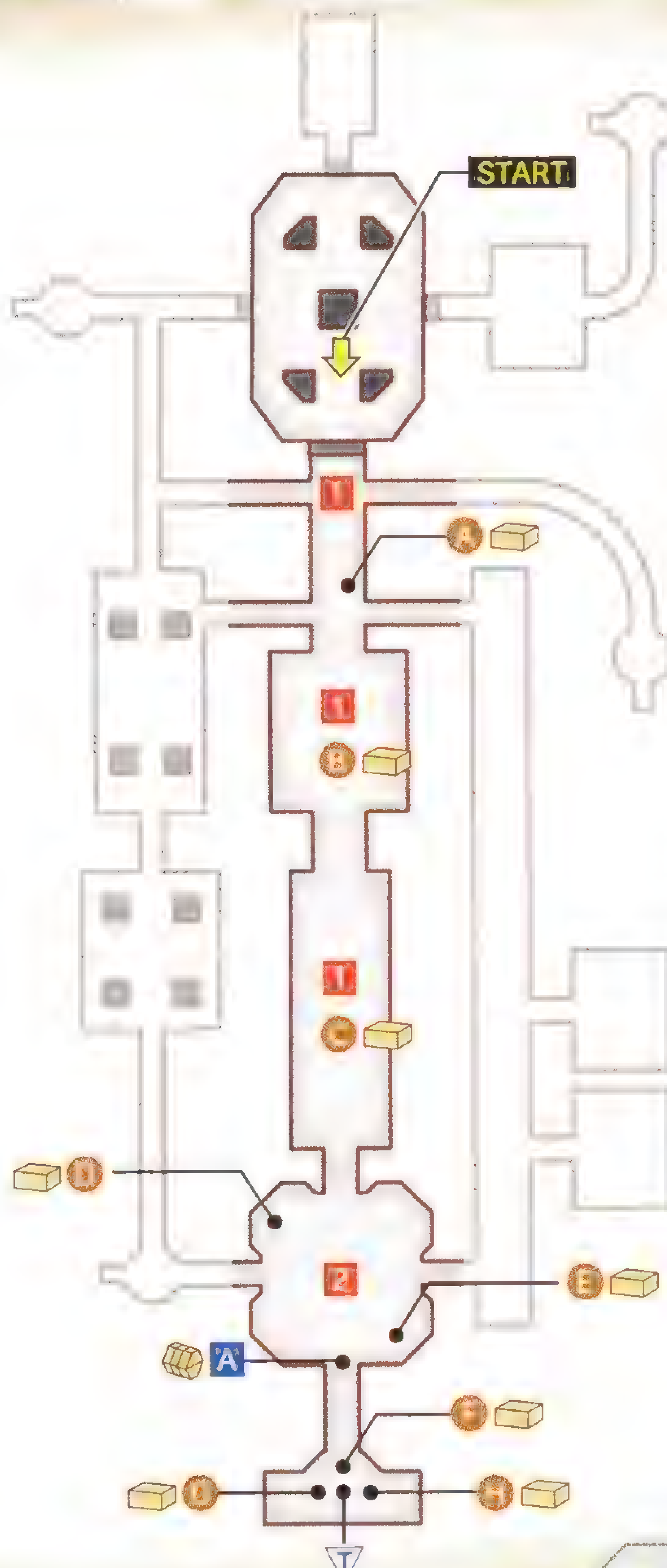
地上戦

第三章 一節 大神殿

クリア条件	中庭から脱出する。
ミッション数	3
敵総数	47体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター



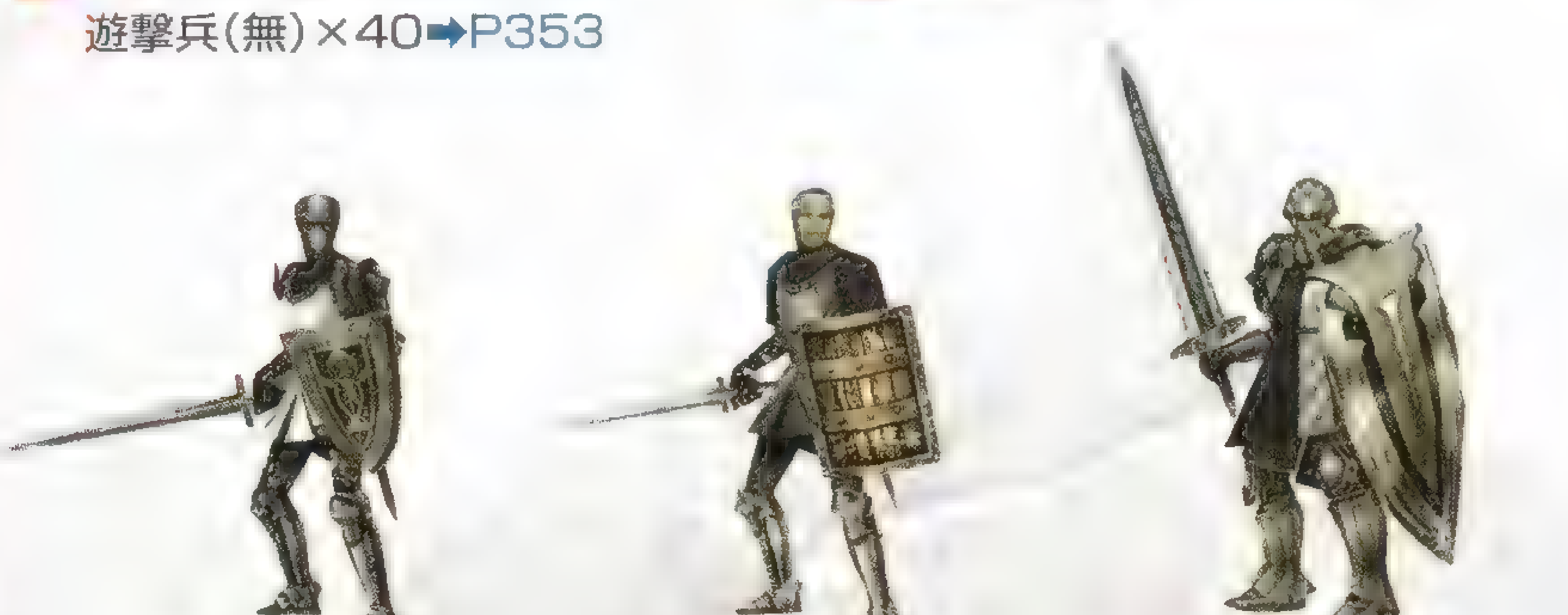


地図 始めから所持

ENEMY DATA

1 一般兵士(無)×5➡P350
遊撃兵(無)×40➡P353

2 護衛兵(無)×2➡P351



宝箱

A 中庭の鍵

木箱

A HP回復スフィア
B HP回復スフィア
C HP回復スフィア
D HP回復スフィア
E HP回復スフィア
F 1000G
G 300G
H 300G

基本戦術 ─Basic Tactics─

毒が体を蝕む前に大神殿から脱出せよ！

ジスモアの奸計にはまり毒を盛られてしまったノウェは、騎士団からの脱走を決意する。鼓動を打つように画面が赤く点滅し、徐々にHPが減っていく。HPがなくなる前に脱出地点へ急ごう。脱出地点は遠くはないが、かつての仲間が攻撃を仕掛けてくる。なるべく戦いは避け、通路上にある箱からHP回復スフィアを回収しつつ進もう。脱出地点の手前では2体の護衛兵が行く手を阻む。護衛兵の攻撃をガードした後や、弾き返した隙に反撃しよう。このステージをクリアすると、騎士団からアイテムの支給がなくなるので注意。



⬅戦闘は最小限に抑え、HPを減らさないようにしたい。宝箱に入ったHP回復スフィアを有効に使おう。



➡護衛兵は横や背後から攻撃。2体いるので、弾き返しを有効に使い、短い時間で倒したい。

ミッションフローチャート

- ジスモアに盛られた毒が体を蝕んでいる……。急いで"大神殿"から脱出しろ！ 1
- 躊躇している暇はない。鍵を奪い、中庭から脱出しろ！ 2
- 中庭の扉に向かえ！ POINT A

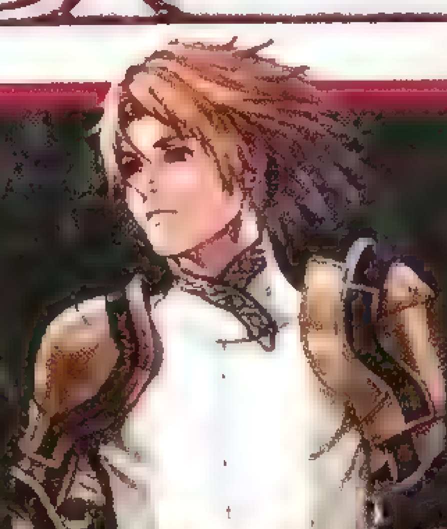
POINT A 2周目にはエリスとのエピソードが見られるぞ。

脱走するノウェに語りかけるエリス。彼女の嘆願を聞きながら、かつての約束を思い出す。2周目にはそんなエピソードが見られる。



⬅数年前、エリスを守ると誓ったノウェ。2人の絆が垣間見れるイベントだ。

2周目以降キャラ戦術 ─Character Tactics─



ノウェ

2周目なら敵を全滅させることも簡単？

レベルの高さと成長した武器のおかげで、2周目ならば敵を全滅させることすらできる。特にノウェは騎士に対して高いダメージを与えられるため、容易に立ちふさがる騎士をなぎ倒していくことができるだろう。脱出地点を守る強固な護衛兵も、龍撃刃などのコンボを使えばノーダメージで倒すことも可能だ。それほど難しくはないので狙っていきたい。



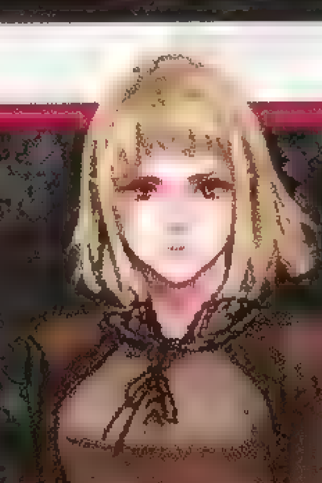
⬅スタート直後から最後の護衛兵まで、チェインを繋ぎ続けるのも一興だ。



エリス

群がる敵はコンボで倒せ

コンボの間合いの広さを使い、集まってくる騎士を返り討ちにしよう。密集した騎士に魔法を使ってもいい。



マナ

護衛兵には魔法も効果的

騎士を倒しながらMP回復スフィアを入手し、最後の護衛兵を魔法で片付けることも可能だ。



ユーリック

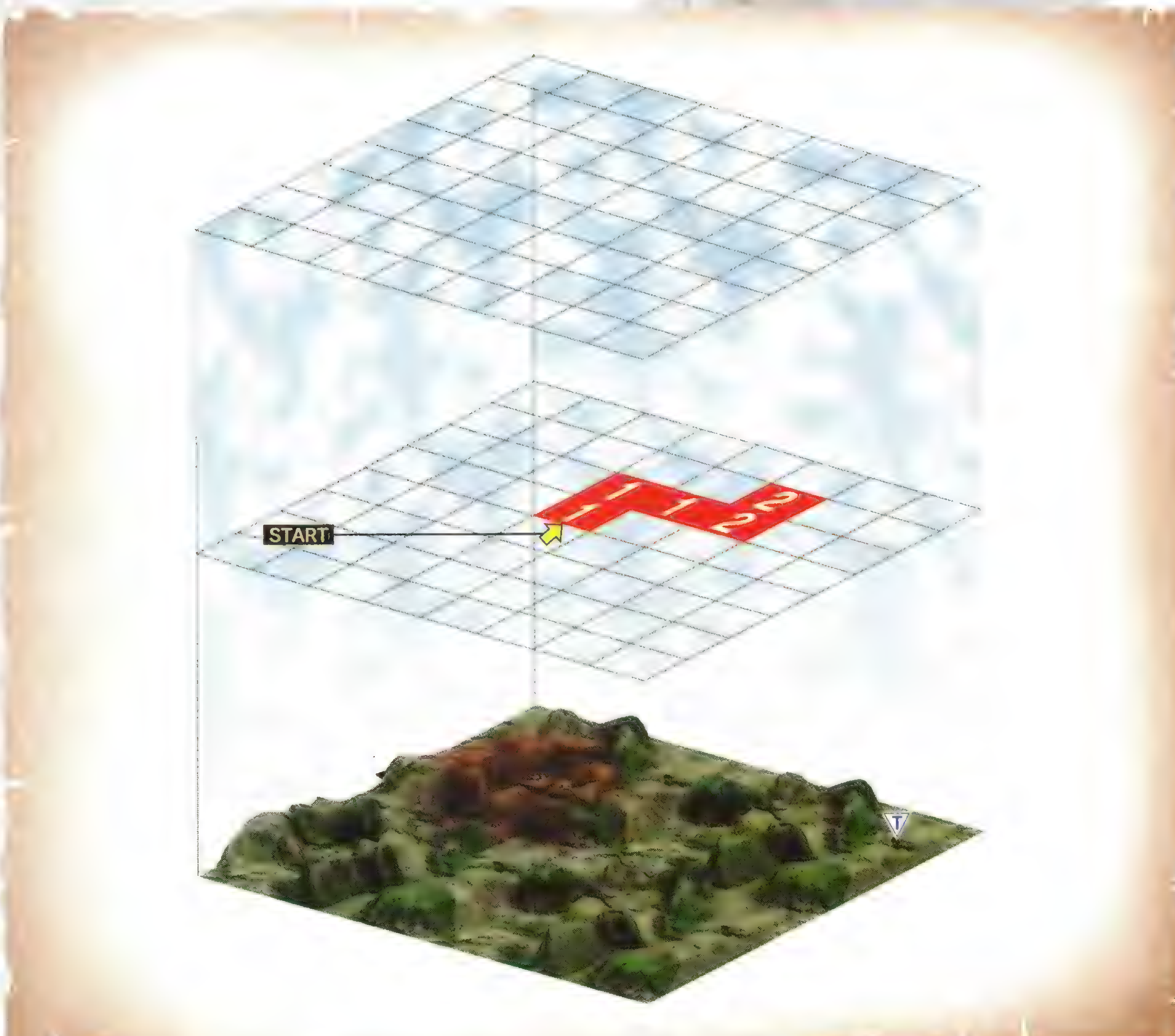
突進攻撃で敵を蹴散らせ！

ユーリックにとっては2度目の脱走劇になるのかも。突進型のコンボを使えば、護衛兵を楽に倒せるぞ。

第三章 二節 深淵なる大地

空中戦

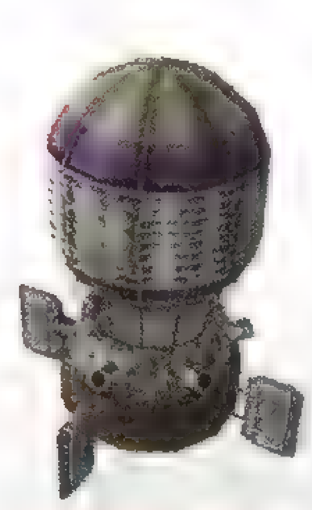
クリア条件	騎士団の包囲網を突破し、新たなる地を目指せ！
ミッション数	2
敵総数	33体
特殊入手武器	なし



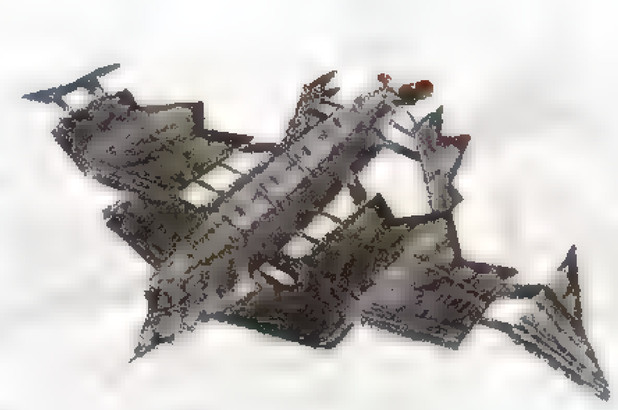
ENEMY DATA

1 飛空艇(命)×32➡P370

2 高速飛空艇(命)×1➡P371



飛空艇(命)



高速飛空艇(命)

Check Enemy

■高速飛空艇(命)

その名に恥じぬ速さで一撃離脱攻撃を得意とする高速飛空艇。通常攻撃のほか、誘導弾や機雷も装備されており、攻撃能力はかなり高い。



HP	632
基本攻撃力	A
EXP	1200

基本戦術 ‐Basic Tactics‐

高速飛空艇だけを攻撃しよう

騎士団から逃れることが目的のステージだが、敵もそうそう甘くはない。大兵団で行く手を阻んでくる。ステージ開始直後に展開されている飛空艇は、無理に倒す必要はない。経験値のために倒すのならば敵の攻撃に注意を払いつつ、ヒット＆アウェイで戦っていこう。戦うつもりがないのなら、加速を使って一直線に目標ポイントへと飛んでいこう。目標ポイントにたどり着くと、高速飛空艇が現れ苛烈な攻撃を仕掛けてくる。飛空艇の近くで戦うと、複数の敵から攻撃を受けることになってしまうので、飛空艇から少し離れたところに誘導して戦うようにしたい。

高速飛空艇の攻撃は、バルカン、機雷、誘導弾と強力で多彩だ。無傷で倒すのはかなり難しく、被弾覚悟で戦った方が結果的に被害が少なくてすむ。狙い目はレグナに向かって一直線に向かってくる瞬間。高速飛空艇はバルカン攻撃しながら突っ込んでくるが、同時にこちらからもファイヤーボールをお見舞いしよう。HPが減ってきたら、アイテムで回復させる。これを数回繰り返せば、撃墜することができる。

ミッションフローチャート

もう後戻りはできない……。
騎士団の包囲網を突破し、新たなる地へ！ 1 POINT A

悲しみに沈むノウェに"高速飛空艇"が迫る！
今は……逃げ延びるために撃て！ 2 POINT B



➡高速飛空艇を倒せばこのステージはクリア。だが、そう簡単には倒せない。強敵だ。



⬅飛空艇の大群が行く手を阻む。相手にせず、加速して間をすり抜けよう。

POINT A ファイヤーボールと追尾弾を使い分けよう

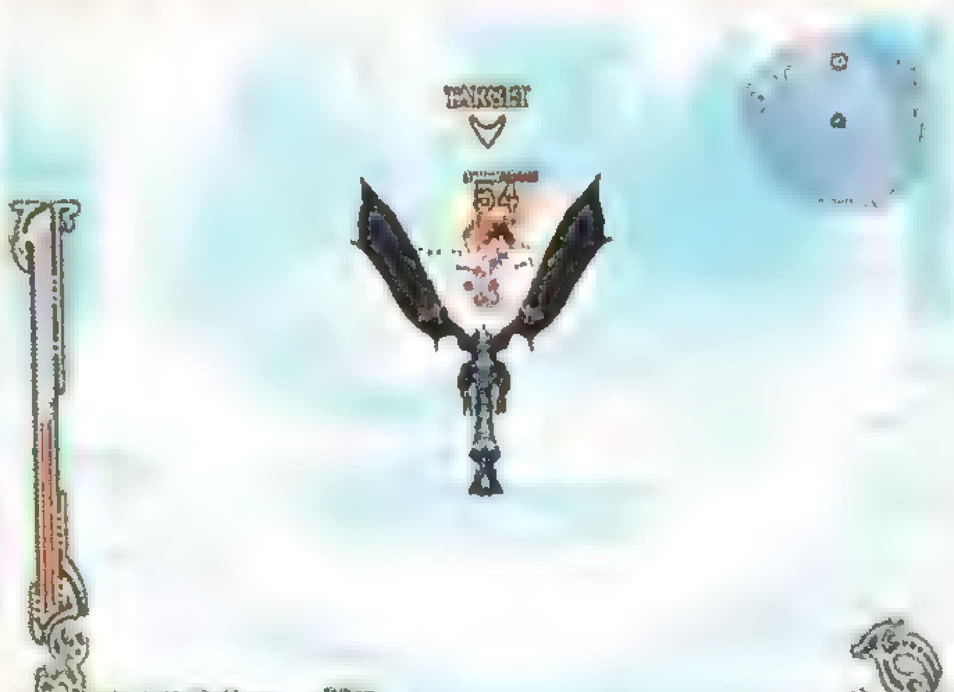
飛空艇はこれまでの敵と段違いのHPを持ち、攻撃も激しく、簡単に倒せる相手じゃない。しかも集団で出現することが多いので、非常に厄介だ。飛空艇を相手にする時は、1体に集中してファイヤーボール攻撃が基本。反撃を確認したら、逃げながら周囲の飛空艇をロックオンし、追尾弾でダメージを与えよう。この行動を1つのパターンとし、1機ずつ確実に落としていきたい。ブレススフィアが出れば、戦いがかなり楽になるはずだ。



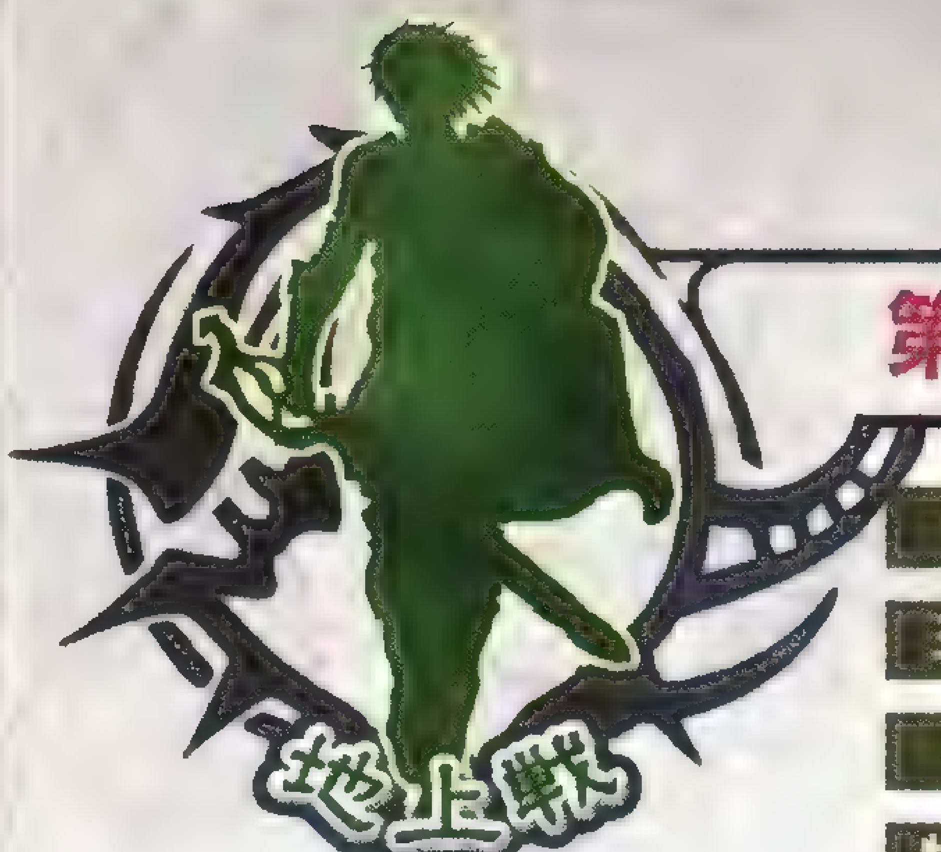
⬅多数からの一斉砲撃は脅威。あまり長く一カ所に留まらないようにしよう。

POINT B 高速飛空艇には「注目」を有効に使って戦おう

高速で動き回る高速飛空艇を補捉するには、注目を使おう。素早い動きで背後に回られてしまっても、L2ボタンを押し続けていれば相手の動きを捕らえることができる。敵を照準に捕らえたらファイヤーボールで、遠く離れて旋回している時は追尾弾で攻撃しよう。敵の攻撃を回避しているとき以外はなるべく攻撃をして、ダメージを与え続けることが勝利のポイントだ。敵の攻撃はスライド移動と加速で振り切ろう。



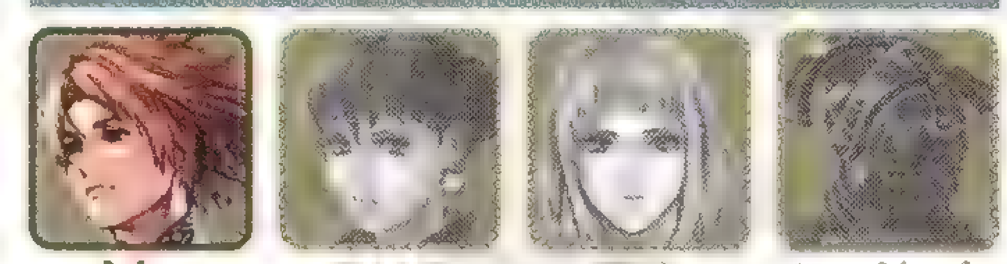
⬅機動力と多彩で威力のある攻撃はかなり厄介。相打ち覚悟で攻撃だ。



第三章 三節 閉じられた地

クリア条件	隊商が魔物に襲われている、彼らを救い出せ！
ミッション数	7
敵総数	162体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 ゴブリンシャーマン(水)×15➡P358
ホブゴブリン×48➡P357

2 ゴブリンシャーマン(水)×6➡P358
ホブゴブリン×24➡P357

3 ゴブリンシャーマン(水)×18➡P358
ホブゴブリン×43➡P357

4 アンデッドナイト×3➡P357
ホブゴブリン×5➡P357


ゴブリンシャーマン(水)


ホブゴブリン　アンデッドナイト

宝箱

A 領主の狩猟刀➡P270

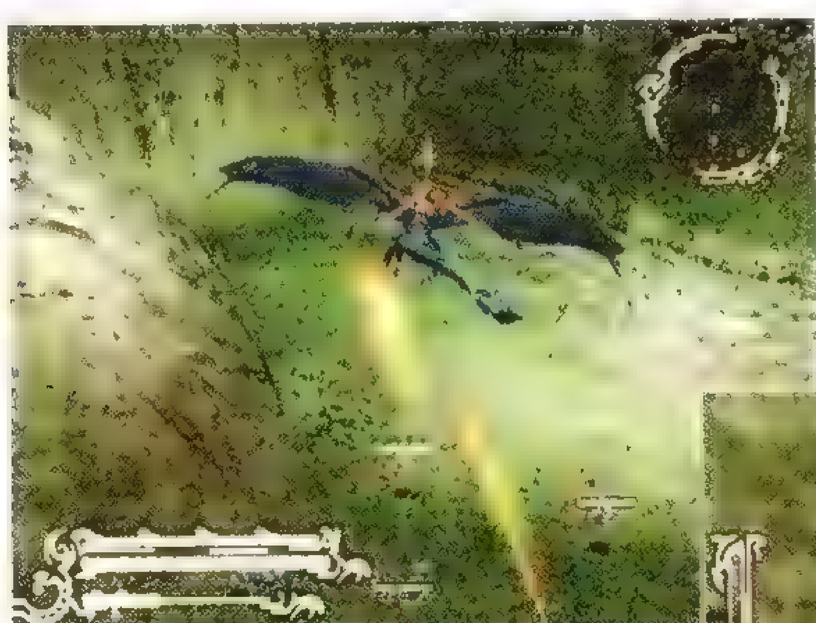
木箱

A MP回復スフィア
B HP回復スフィア
C MP回復スフィア
D HP回復スフィア
E 100G
F 100G
G 1000G
H HP回復スフィア
I MP回復スフィア
J 100G
K MP回復スフィア
L 100G
M HP回復スフィア
N 100G
O HP回復スフィア

基本戦術 −Basic Tactics−

魔物に襲われている隊商を救い出そう

閉じられた地でさまよう隊商を発見し、救出するマップ。ここから先は、ノウェ1人で戦うことになるので、事前に村で回復アイテムを購入しておこう。このマップは道なりに進み、すべての魔物を倒していけばクリアとなる。移動距離が長いので移動はレグナ、戦闘はノウェと役割分担をすると効率がよい。本当なら戦闘もレグナで行いたいが、狭い渓谷で天敵とも言えるゴブリンシャーマンを倒すのは難しく、知らないうちにダメージを負ってしまう。最後の魔物との戦いで隊商の長が死ぬとゲームオーバーになるので注意。



⬅狭い場所でゴブリンシャーマンの魔法を避けるのは不可能。レグナは魔法攻撃に弱いので、地上で戦おう。



➡最後にはアンデッドナイト3体と戦闘になる。隊長を守りつつ魔法やコンボなどを駆使して戦っていこう。

ミッションフローチャート

- 何者かが魔物に襲われている！ 魔物どもの手から、彼らを救い出せ！ 1
- 隊商の本隊はこの地のどこかにいる。隊商本隊を探せ！
- はぐれた隊商が魔物に襲われている！彼らを援護しろ！ 2
- 先に助けた隊商が、再び襲われている！彼らを魔物から救い出せ！ 3
- 隊商の長を探せ！
- 隊商の長が魔物に襲われている！魔物達を倒し、彼を救い出せ！ 4
- 丘の上に宝物があるらしい……。宝を手に入れ、隊商の長に手渡せ。 POINT A

POINT A さすが商人!? 宝箱を取ってステージクリア

最後の戦闘をクリアすると、隊商の長から高台の宝箱を取ってきてほしいと頼まれる。この宝箱に入っているのは剣「領主の狩猟刀」。攻撃範囲は狭いが、振りの速い武器だ。これはノウェのものとなるので、ありがたく頂戴しよう。

2周目以降キャラ戦術 −Character Tactics−



ノウェ

レグナの使い方が鍵

厄介なゴブリンシャーマンを楽に倒す1つの手段として、レグナのドラゴン・オーバー・ドライブがある。魔力がないと使用できないが、ヒットすればあっというまに倒すことができる。これで先手を打てば、無駄にダメージを受けずにすむぞ。



エリス

不死の魔物はお任せ

パラメータのバランスが良く、武器の攻撃力も高いエリスは、一番安定したキャラクターと言える。だがやはり、能力をフルに発揮するのは最後のアンデッドナイト戦だ。ガード崩しが折り混ざったコンボを不死の魔物に叩き込もう。



マナ

攻略に最適なキャラだ

魔物との戦闘中、足下から発動される魔法攻撃は避けきれないことも少なくない。だがマナならば、魔法防御力の高さもあり、大したダメージを受けなくてすむ。魔法を恐れずゴブリンシャーマンを真っ先に目指し、先に倒すことを心がけよう。



ユーリック

見える先から魔物を斬れ！

出現するのはほとんどが魔物という、ユーリックの独壇場と言えるマップだ。移動はレグナに任せて、魔物の集まる場所に着いたらユーリックに交代して暴れまくろう。ただ、チェインを繋げていくならば、魔法攻撃にだけは注意が必要！

ノウェの記憶 第三章 離反

Story

ジスモアの卑劣な行為がノウェの体を突き動かす

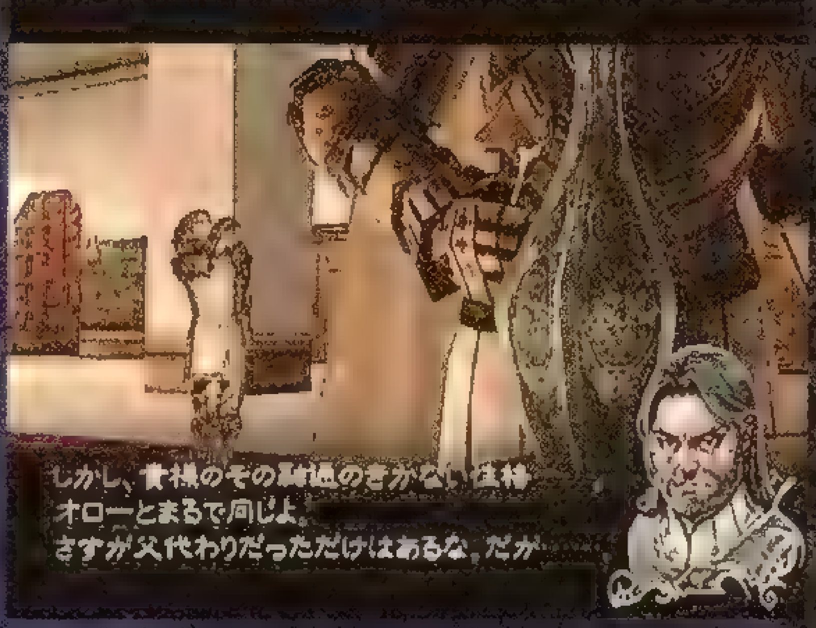
騎士団団長ジスモアは、炎の直轄区から帰還したノウェを呼び出し、清水をすすめる。素直にそれを飲み干すノウェ。ジスモアは、三年前もこうしてオローに清水を飲ませたことをノウェに告げる。すると突如激しいめまいがノウェを襲った。ジスモアが差し出したのは毒薬だったのだ。3年前、オローも同じジスモアの罠にかかっていたのだ。

激しい衝動に突き動かされたノウェの体が、ジスモアめがけて突進していく。

次の瞬間、ノウェの剣によって断ち切られたジスモアの右腕が床に転がった。ついに大罪を犯してしまったノウェ。彼はレグナと共に、行くあてもない大空へと飛び立った。

一節

甘い考えの人間を許せないというジスモアは、三年前のオローにも、同じように毒を飲ませたことを告白する。



オローと対峙した隻眼の男とは!?

オローは毒に犯された体で"隻眼の男"と対峙し、その男に敗れ去った。ジスモアが語った"隻眼の男"とはいったい何者なのだろうか!?



Chap. 4 第三章 離反



大神殿へ帰還したノウェ。そこにはジスモアの罠が待ちかまえていた……。

反逆者の汚名を着せられたドラゴンの子

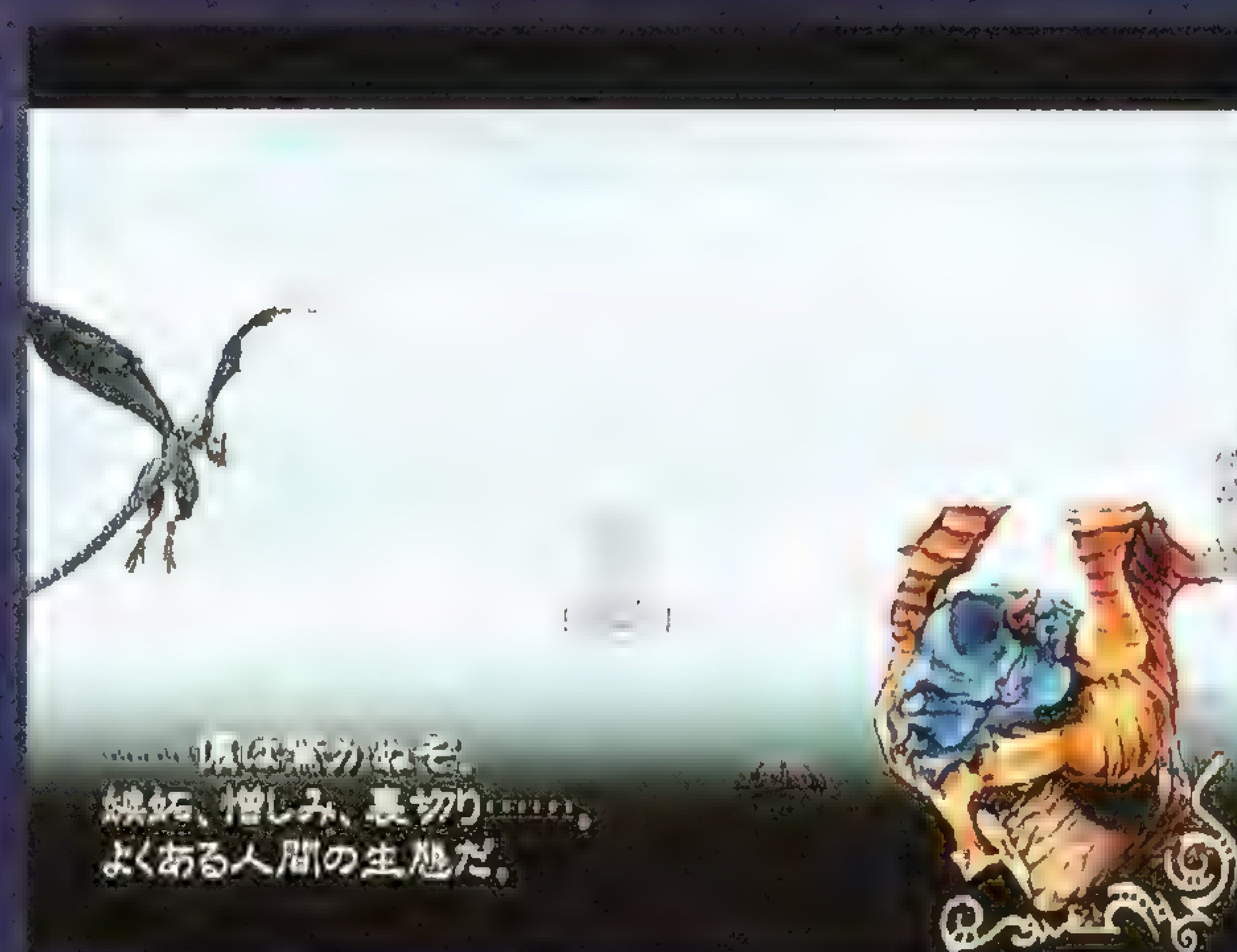
逃亡者となったノウェを封印騎士団の空中部隊が追撃してくる。同胞であった彼らと戦うことをためらうノウェ。しかし彼はもはや反逆者なのだ。

またレグナと二人きりになってしまったと嘆くノウェに、
「僕はお前以外の人間には興味がない」
とレグナは言い放つのだった。

二節

「嫉妬、憎しみ、裏切り……よくある人間の生態だ」

平然と人間という生き物の浅ましさを語るレグナ。やはりレグナは、ノウェ以外の人間を全く信用していないようだ。

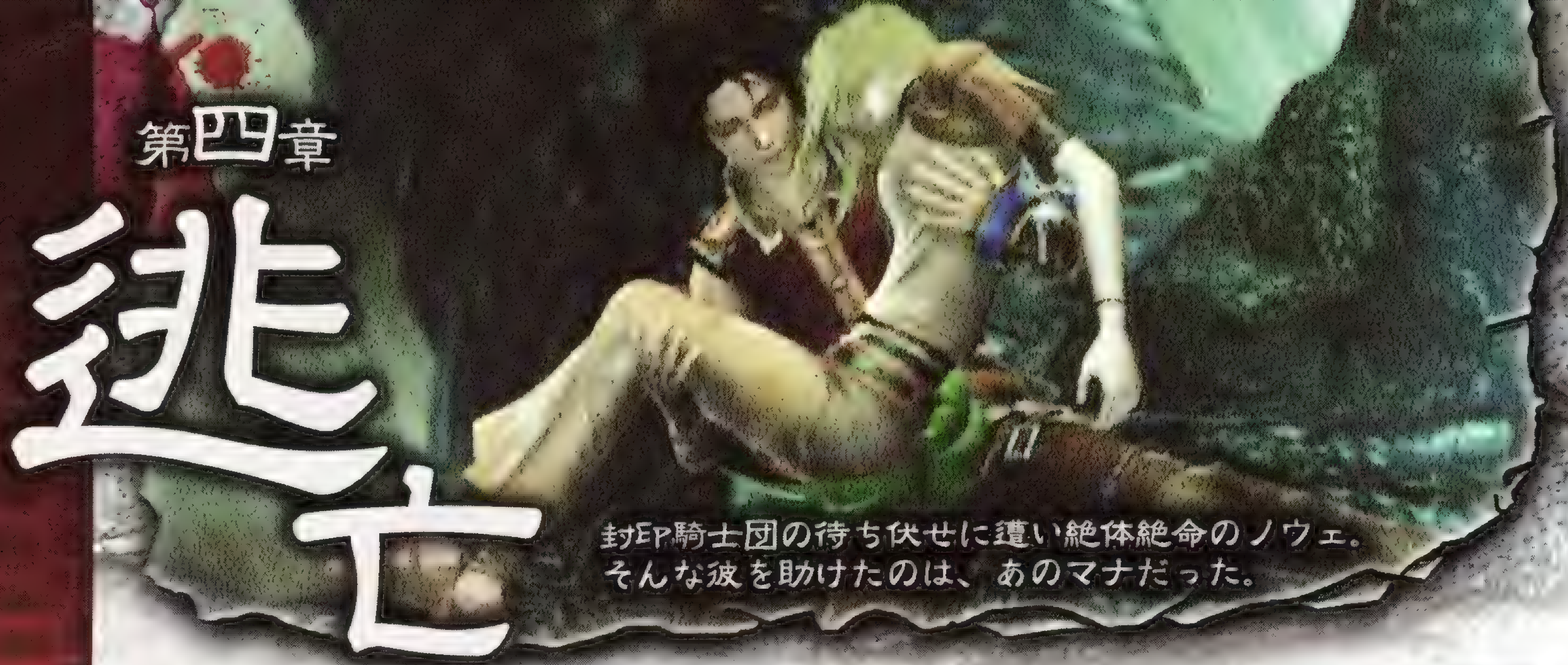


三節

Chap. 4 第三章 離反

激情に導かれた"竜の子"の剣が、
自らの理性を打ち払い、
仇為す者の剛腕を断ち切る――。
"反逆者"の汚名を背負い、
"竜の子"の試練の旅が始まった――。





封印騎士団の待ち伏せに遭い絶体絶命のノウェ。
そんな彼を助けたのは、あのマナだった。

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック

DATA

ミッション構成	地上戦×7　空中戦×2		
入手可能武器	ノウェの剣	剣	➡P272
	封杖・破天の詠歌	杖	➡P316
	封刃・破天の嗚弦	剣	➡P274
出現フリーミッション	閉じられた地	地上戦	➡P253
	嘆きの水脈	空中戦	➡P240
	神水の直轄区	地上戦	➡P241

Story

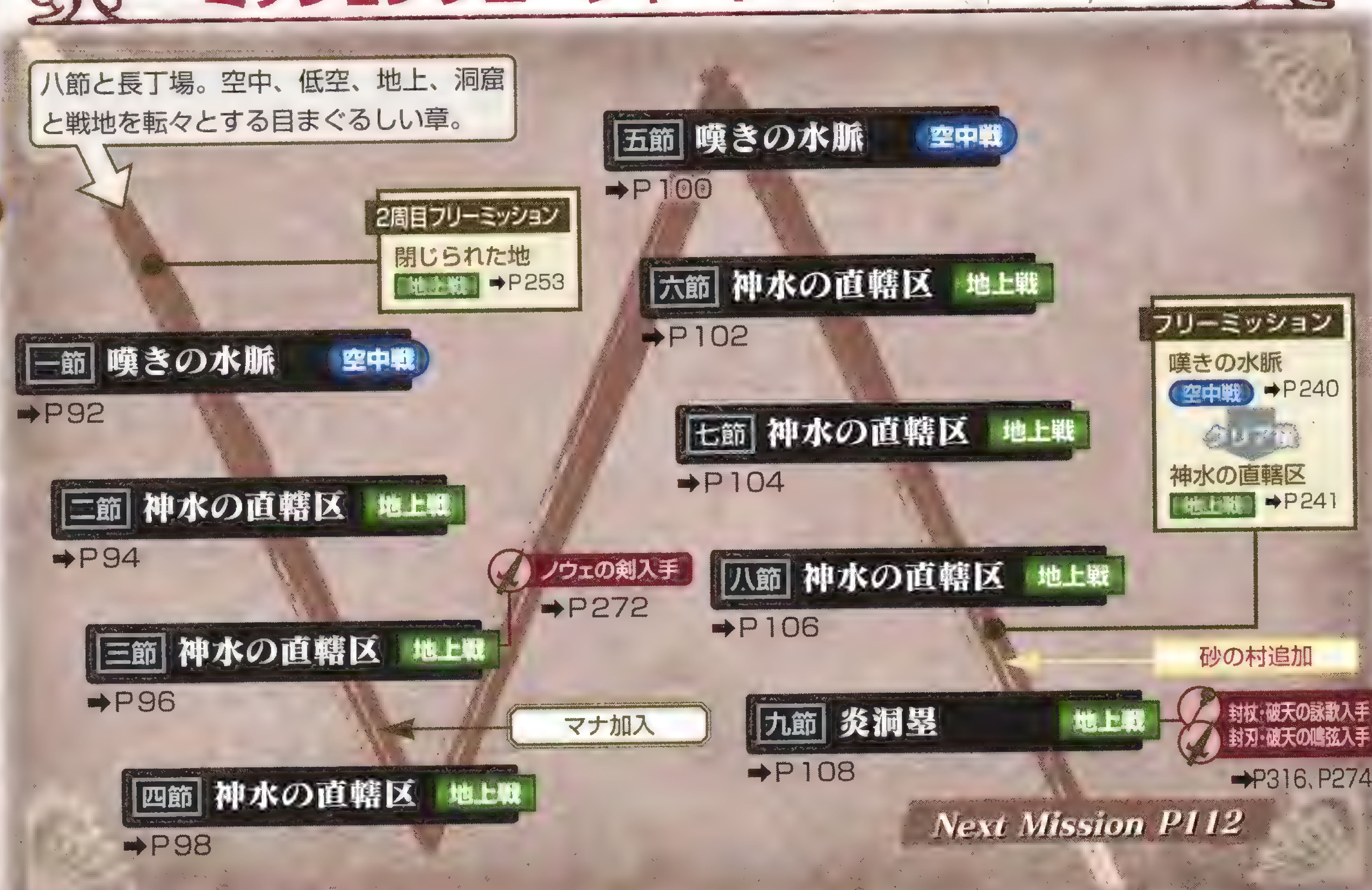
封印騎士団を倒し、人々を救う旅が始まる

レグナと暮らした谷へ帰ってきたノウェに騎士団が襲いかかってくる。マナに助けられ、世界の真実を見せられたノウェは、騎士団が守る封印を壊す決意をするのだった。



⬅かつて敵だった2人は、封印の地で運命的な再会をする。

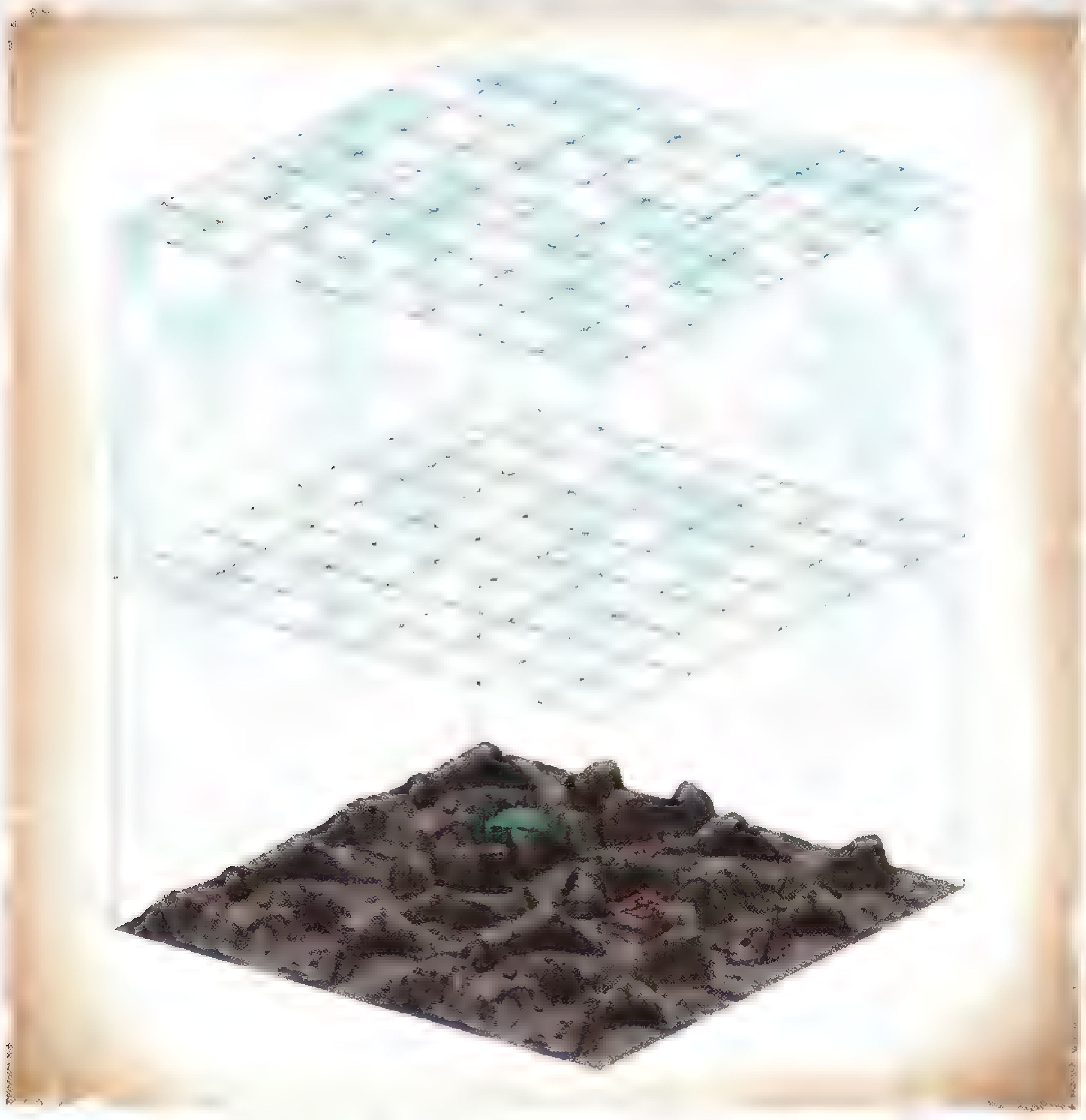
ミッションフローチャート -Mission Flow Chart-



登場マップ情報 –Map Information–

嘆きの水脈

空中戦マップ



故郷へ戻るレグナとノウェを追う騎士団と激突する。騎士団の飛空艇と魔物というタイプの違う敵と同時に戦うことになるだろう。

神水の直轄区

地上戦マップ



かつてノウェが育った場所にも封印騎士団の手が伸び、罠が仕掛けられている。緻密かつ素早いレグナの操作がクリアのポイントとなるマップだ。

炎洞塁

地上戦マップ



騎士団と戦いながら数々のトラップを解き明かし、隠された武器を探し出すマップ。騎士団の中でも、遠距離から爆発する矢をいる弓兵は強敵だ。

Column コラム 第二形態となったレグナ

この章からノウェの成長に伴いレグナが第二形態へと進化する。進化したレグナの能力は、ファイヤーボールなどの基本攻撃力がアップ。ロックオン数が6個に増え、より攻撃的に進化している。さらに、一撃必殺の破壊力を秘めるドラゴン・オーバー・ドライブがレベル3まで扱えるようになり、第一形態とでは比較にならないほどの強大な力を手に入れた。ちなみに、同じレベルでも第一形態とはドラゴン・オーバー・ドライブが違っているので注意しておこう。

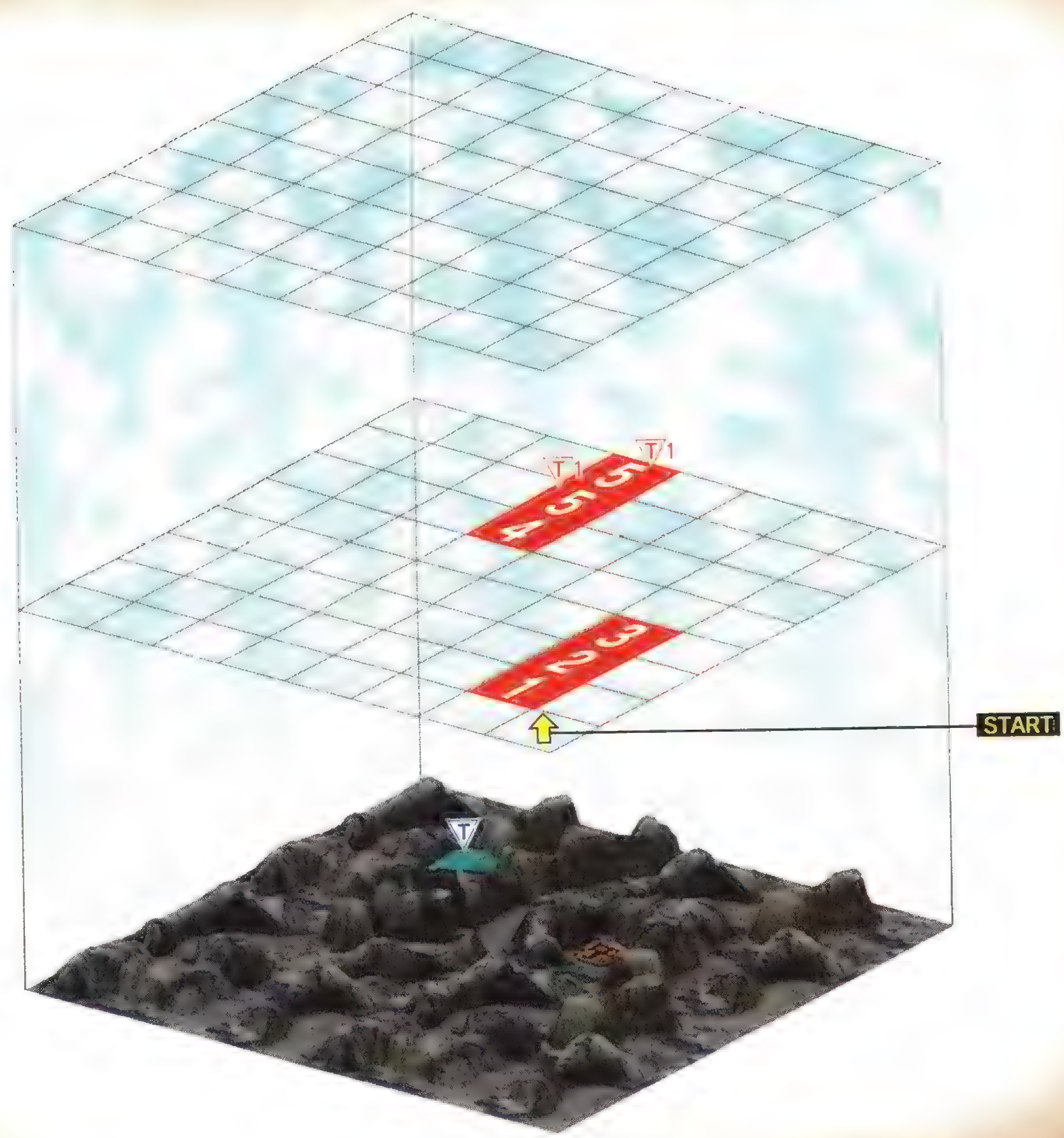


←その姿を力強く変貌させたレグナ。強大な力でノウェをバックアップする。

第四章 一節 嘆きの水脈

空中戦

クリア条件	忘れられた遺跡に向かえ！
ミッション数	5
敵総数	141体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 バット×18➡P373
2 飛空艇(水)×15➡P370
3 高速飛空艇(水)×3➡P370
飛空艇(水)×5➡P370
4 クリムゾンガーゴイルキューブ×48➡P373
5 グリフォン×5➡P374
クリムゾンガーゴイルキューブ×51➡P373



クリムゾンガーゴイルキューブ



グリフォン

Check Enemy

■高速飛空艇(水)

以前出現した高速飛空艇より強力になっている。さらに3機同時に攻撃してくるので厄介だ。1機ずつ誘導し、各個撃破していこう。



HP	467
基本攻撃力	B
EXP	600

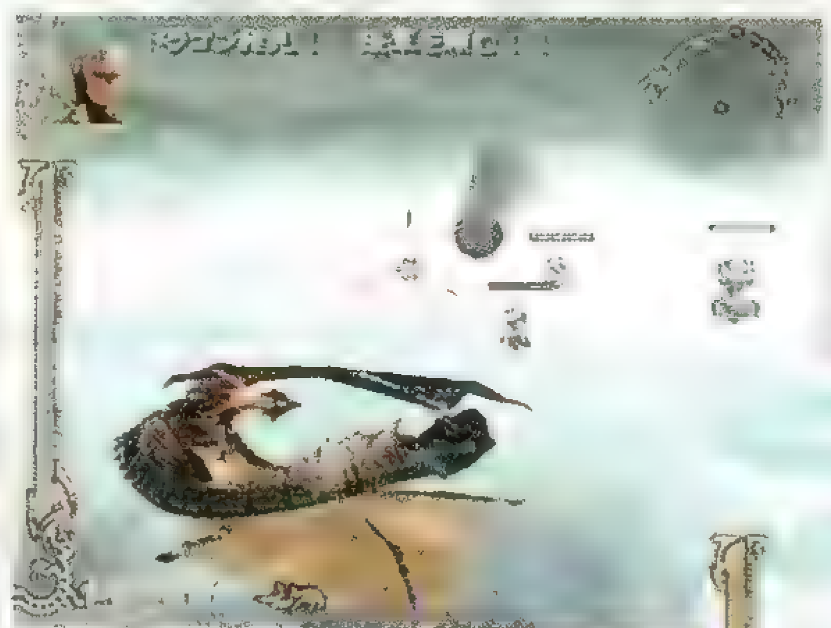
基本戦術 －Basic Tactics－

騎士団と魔物の包囲網から脱出せよ！

まず最初に出合うバットを倒し、ブレススフィアを入手しておこう。バット殲滅後に現れる飛空艇部隊にブレススフィアをお見舞いし、先手を打とう。だが、それだけで倒せる相手ではないので、敵の攻撃に注意を払いつつ、ファイヤーボールと追尾弾で戦っていこう。飛空艇を倒すとスプレッドブレスが出現することがある。これは最大9つまでストックできるので、高速飛空艇との戦いに備えてストックしておきたい。高速飛空艇との戦いは、いかにして相手の動きを捕らえるかが鍵。注目や振り向きなどを駆使して照準に捕らえ、スプレッドブレスで素早く処理していこう。危険は伴うが、正面から突っ込んでくる時が最大のチャンスだ。ダメージを恐れずに、攻撃し続けよう。出現する3機の高速飛空艇のうち、2機を倒せばこの場面はクリアとなる。この後に出現するガーゴイルキューブとグリフォンの群れは、高速飛空艇に比べればたやすい相手。ただ、先の戦闘でHPが減っていることも多いので、油断は禁物。ガーゴイルキューブを倒して手に入れたブレススフィアを使えば、楽に倒せるだろう。

ミッションフローチャート

1. "羽蟲"では物足りないが、進化したレグナの炎を見せつけてやれ！
2. 騎士団が"砂の村"上空で待ち伏せしていた。行く手を阻む"飛空艇部隊"を壊滅させろ！
3. 部隊を指揮する"高速飛空艇"が出現した！奴らを打ち落とせ！ POINT A
4. ノウェ達の故郷、"忘れられた遺跡"に向かえ！
5. 飢えた"グリフォン"が群がってきた。迫りくる鳥どもを焼き払え！ POINT B



←飛空艇からの攻撃はスライド移動で回避。飛空艇は耐久力があるので深追いは禁物。



➡出現する魔物はあまり強くはない。グリフォン以外は、追尾弾で十分倒せる相手だ。

POINT A 注目を使いこなして高速飛空艇を撃墜せよ

高い機動力とホーミング攻撃を備えた高速飛空艇を倒すには、注目が便利だ。だが、この注目は一番近い敵に対して設定されるので、飛空艇を注目してしまうこともありうる。高速飛空艇を注目するのなら、敵と交差する瞬間を狙おう。注目ができたらL2ボタンを駆使して捕捉し、ブレススフィアを叩き込もう。L2ボタンの捕捉に時間がかかる時は、注目を解除して矢印を確認し、自分で振り向いた方が早く捕捉できる場合もあるぞ。



←ある程度の被害は覚悟の上。危なくなったら惜しみなくアイテムを使おう。

POINT B ブレススフィアを有効に活用して敵を倒せ！

戦況を一変させる可能性を持つブレススフィア。ストックできる数は少ないが、使いどころを間違えなければ戦いを有利に進めることができる。特にスプレッドブレスは攻撃力が高く、着弾した場所から左右に誘爆する強力なブレススフィアだ。誘導性のなさがネックだが、ファイヤーボールを当てる要領で使えば問題ないだろう。高速飛空艇にまとめて叩き込めば、秒殺だって難しくない。貴重なスフィアを無駄にしないように戦おう！



←ブレススフィアはレーダーにも映る。出現したら取り忘れないようにしよう。

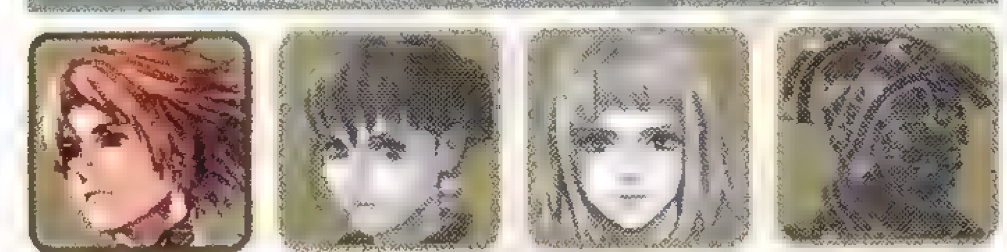


第四章 二節

神水の直轄区

クリア条件	忘れられた遺跡に向かえ！
ミッション数	3
敵総数	99体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





宝箱

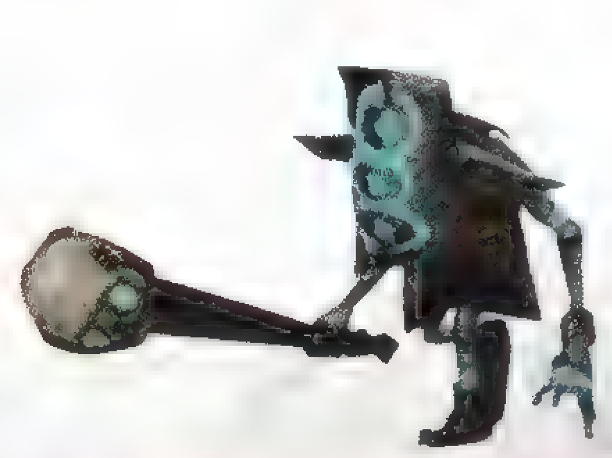
なし

木箱

Ⓐ 300G
Ⓑ 1000G

ENEMY DATA

1 クリムゾンガーゴイルキューブ×4➡P373
2 ゴブリンシャーマン(水)×25➡P358
ホブゴブリン×70➡P357


ゴブリンシャーマン(水)


ホブゴブリン

Chap. 4 第四章 逃亡

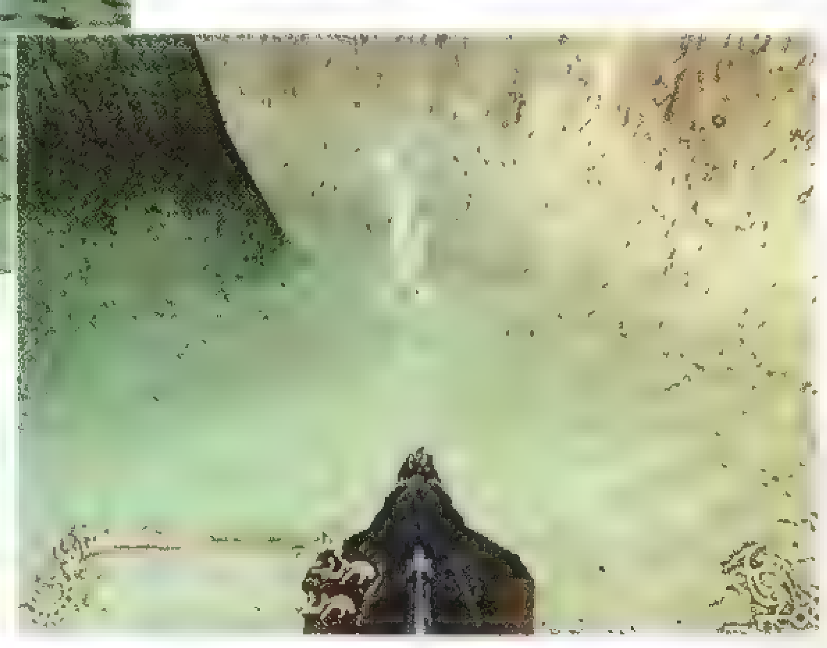
基本戦術 ―Basic Tactics―

レグナを自由自在に操れるかがクリアの鍵

細い渓谷で素早く、そして正確な動きが要求されるステージ。渓谷はところどころ岩でふさがれており、これを崩して先に進むには、点在するクリスタルを発動させなければならない。クリスタルがある場所には、多くの魔物がいることが多い。レグナに乗ったまま殲滅してもいいし、ノウェが倒してもいい。ただレグナの攻撃ではゴブリンシャーマンは時間がかかってしまうので、ノウェに任せるかドラゴン・オーバー・ドライブでまとめて倒そう。魔物を倒せば、邪魔をする者はいない。腰を据えてトラップを攻略しよう。



←ゴブリンシャーマンの魔法はノウェにもレグナにも厄介。最優先で倒すようにしよう。



➡透明なクリスタルは背景に溶け込んで見えるため見つけにくい。ホバリングして周囲をじっくりと見回そう。

ミッションフローチャート

ノウェ達の故郷、忘れられた遺跡を目指せ！ 1 2

竜の炎により、水晶が輝きだした。どうやら、他の水晶と共鳴しているようだ……。

竜の炎により、水晶が輝きだした。
その光は弱々しく、今にも消えそうだ……。 POINT A

POINT A ホバリングと加速を使いこなし、道を切り開け！

終盤には、短い制限時間内に3つのクリスタルを発動させなければ先へ進むことができない。このトラップをクリアするコツは6から4、そして5へなど、一直線になる方向でクリスタルを発動させていくことだ。何度も練習してみよう。



←あらかじめ進行方向に体を向けて置く。クリスタルの発動と同時に、加速して直進しよう。

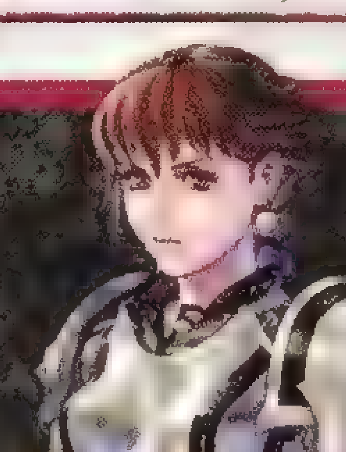
2周目以降キャラ戦術 ―Character Tactics―



ノウェ

レグナのために露払い

狭い場所での戦いが多く、ゴブリンシャーマンの魔法を避けきれないことが多い。そんな時はレグナから降り、ノウェで地上の魔物たちを倒していこう。リーチの長い武器を使って、先手先手でゴブリンシャーマンを倒していきたい。



エリス

突き攻撃で一方的に攻撃

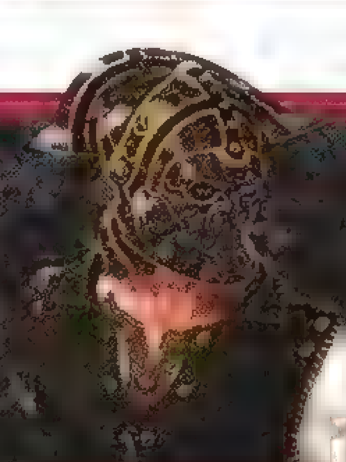
近寄ると逃げ、爆弾をまき散らす厄介なゴブリンシャーマン。だがリーチの長いエリスなら、ゴブリンシャーマンが逃げようとする前に突き攻撃で倒すことも可能だ。間合いの外から一気に突き倒し、戦闘を有利に進めていこう。



マナ

魔法防御の高さを活かせ

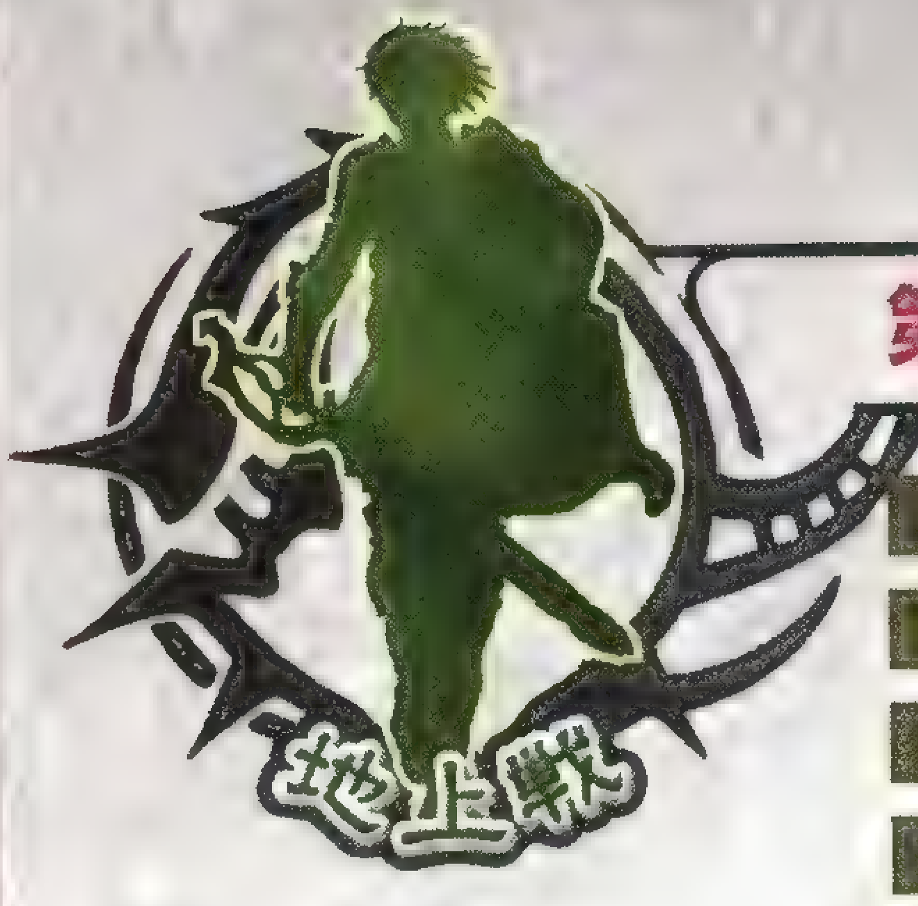
ゴブリンシャーマンの魔法を食らう時は、コンボの途中で身動きできないときが多い。ほかのキャラクターでは手痛いダメージだが、魔法防御力の高いマナにとってはたいしたことがない。魔法攻撃を気にせず、ホブゴブリン優先で戦っていこう。



ユーリック

コンボを途中で止めろ！

ついついコンボを始めると最後までやりたくなるが、それが命取りになりかねない。防御力の低いユーリックは特に危険だ。1～2回ヒットさせれば敵を倒せるので、コンボは2～3段目で止め、常に動き回るようにして戦おう。



第四章 三節

神水の直轄区

クリア条件	雷鳴轟く谷を駆け抜けろ！
ミッション数	4
敵総数	52体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 一般兵士(水)×15➡P350
護衛兵(水)×1➡P351
2 一般兵士(水)×30➡P350
3 護衛兵(水)×3➡P351
4 一般兵士(水)×3➡P350



宝箱

A ノウェの剣

木箱

A HP回復スフィア
B HP回復スフィア
C MP回復スフィア
D HP回復スフィア

基本戦術 -Basic Tactics-

騎士団の包囲網を突破せよ！

騎士団に先を読まれ、すでに包囲されてしまったノウェ。まずは彼らを倒し、突破口を開かねばならない。向かってくる騎士の数は多く、攻撃のリーチも長い。遺跡の壁を利用して、囲まれないようにしながら戦っていこう。3体の護衛兵に同時に攻められると一瞬でやられかねないので、一体ずつ引き離して倒そう。護衛兵を倒すと、マナが脱出の手引きをしてくれる。

渓谷内の雷は杖に向かって一定間隔で落ちてくる。そのタイミングを見計らい、杖と杖の間を抜けていこう。雷地帯を突破すればクリアだ。



⬅ガード不能技を使う護衛兵。技の発動を見たらサイドステップで避け、背後から攻撃しよう。



➡雷の派手さに目がいきがちだが、よく観察してみると法則がある。それを見極めれば抜けるのは簡単だ。

ミッションフローチャート

1. 封印騎士団が待ち伏せしていた！ 迫りくる者を倒し、この場を切り抜けろ！
2. 新たなる追手が忘れられた遺跡に進入した！
3. さらに増援が到着！騎士団の"精鋭部隊"だ！気をつけろ！ (POINT A)
4. 迫りくる敵を振りきり、雷鳴轟く谷を駆け抜けろ！

POINT A 武器の持つコンボと魔法を駆使して戦場を切り抜けろ！

護衛兵のような強敵を倒すには、隙をつくだけでなく、武器特有のコンボや魔法も有効だ。武器の特性を掴めば、一方的に勝つこともできる。このマップで入手できる剣「ノウェの剣」も天龍弾や龍撃刃などの強力なコンボを覚える頼もしい武器だ。



⬅魔法やコンボには、発動モーション中に無敵時間がある。これでピンチを脱出する方法もある。

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

真っ正面から受けて立て！

騎士に高いダメージを与えられる特性を活かし、攻撃範囲の広い武器を使って正面きって戦おう。かなりのスピードで敵を減らしていけるはずだ。護衛兵は龍撃刃などガードを突き破れるコンボでたたみ込もう。周囲の敵も攻撃でき、牽制にもなる技だ。



エリス

通常コンボを有効に使え

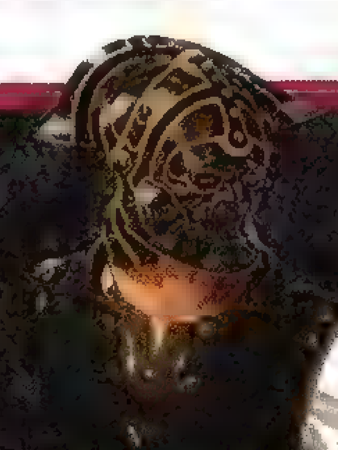
エリスの使う槍はガードブレイク値の高いものが多い。コンボによる補正もあるため、基本コンボである白い舞踏を放っているだけでも護衛兵のガードを突き破り、ダメージを与えることが可能だ。この利点をフルに活用して強敵をなぎ倒していこう。



マナ

雷地帯を余裕でクリア

魔法防御力の高いマナは、ほかのキャラクターに比べ、雷を受けてもダメージが少ない。騎士団員との戦闘にはマナを温存し、万全の状態で雷地帯を通り抜けさせよう。護衛兵が苦手なら、MP回復スフィアを取らせて魔法で攻撃すれば楽に倒せる。



ユーリック

雷地帯の敵に注意！

マナによって開かれた脱出口だが、2周目は耐久力の高くなった敵が雷に倒されず残っていることが多い。一度雷地帯から遺跡に誘き出し、倒してから先に進もう。誘き出さず、魔法を使って倒してしまっても構わない。

地上戦

第四章 四節 神水の直轄区

クリア条件	追手が集結している、この地を離れろ！
ミッション数	2
敵総数	49体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター

ノウェ　エリス　マナ　ユーリック



宝箱
なし

木箱	
A	1000G
B	300G
C	300G
D	300G

ENEMY DATA

1 一般兵士(水)×10➡P350
飛空艇(水)×1➡P360

2 遊撃兵(水)×20➡P353
魔術師(水)×18➡P352


魔術師（水）


遊撃兵（水）

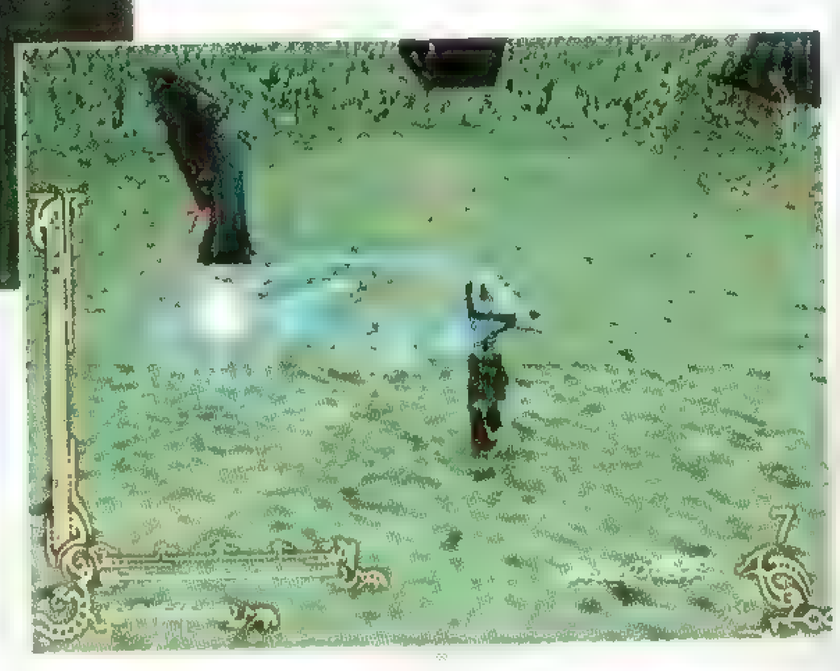
基本戦術 –Basic Tactics–

仲間になったマナの実力を確かめよう

ミッションが開始されたら一度南へ進み、崖の前に集結している騎士団を倒してしまおう。全滅させてから改めて前に進むと、魔術師部隊が行く手を阻んでくる。ここで自動的に操作キャラクターがマナに変更されるので、そのまま戦闘に移ろう。魔術師は遠くから魔法攻撃をしてくるので、ガードして対処。7連続で放ってくる魔法は最後の一発が逆の手から放たれるので、それを確認してから攻撃に移ろう。騎士に対しても通常攻撃で十分対抗できるが、囲まれてしまったらコンボではなく魔法で切り抜けた方がいいだろう。



⬅起伏に富んだステージなので、レーダーで感知しても敵の姿が見えないことが多い。移動するときは慎重に。



➡舞姫の連撃は出が早く、範囲も広い防御向きの技。魔法攻撃も遮断するので、非常に心強い。

ミッションフローチャート

1. 後方に騎士団の追手が集結している……。さらなる増援を呼ばれる前に、この地を離れろ！ POINT A
2. 行く手に騎士団の"魔術師部隊"が集結していた。このままではレグナが撃ち落される！地上で応戦しろ！

POINT A 道の外れにいる飛空艇を倒してお金を入手！

スタート地点の行き止まりには飛空艇がいる。この行き止まりには1000G入った木箱があるので、飛空艇を倒してから回収しよう。



⬅遠くから狙いを定めて近付きながらファイヤーボールを撃ち込もう！

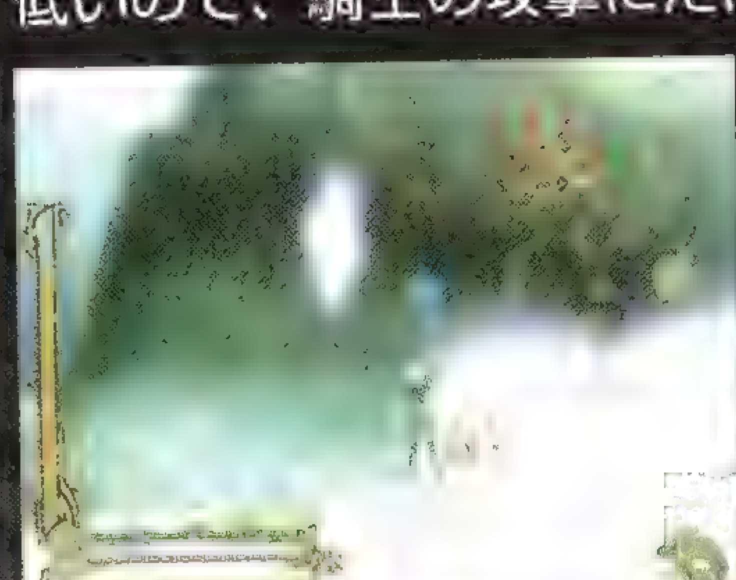
2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



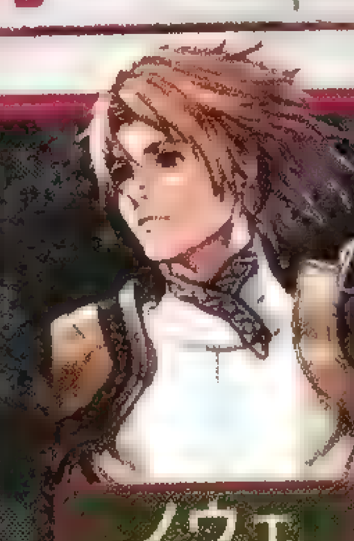
マナ

魔術師には魔法で対抗しよう！

1周目はどちらかといえば後手に回っていたが、2周目はマナの方から攻撃魔法を使って攻めていきたい。魔法攻撃力で語るなら、マナは敵の魔術師よりもはるかに強い力を持っているのだ。騎士を攻撃したり、ガードしたりしてMPを貯め、魔術師を巻き込むように魔法を発動させれば、一撃で周囲の敵を倒すことすらできる。ただ、HPが低いので、騎士の攻撃にだけは気を付けよう。



⬅マナの魔法は絶大な威力を誇る。特にクロウ系は攻撃範囲、威力ともに申し分ない。



ノウェ

周囲の騎士を手早く倒せ

魔術師との同時攻撃は防ぐのが厄介。先に騎士団員を倒して安全を確保し、魔術師に対処しよう。



エリス

力押しでガンガンいこう！

騎士と相性のよくないエリスだが、武器の攻撃力の高さでカバーできる。突きなどを使って積極的に戦おう。



ユーリック

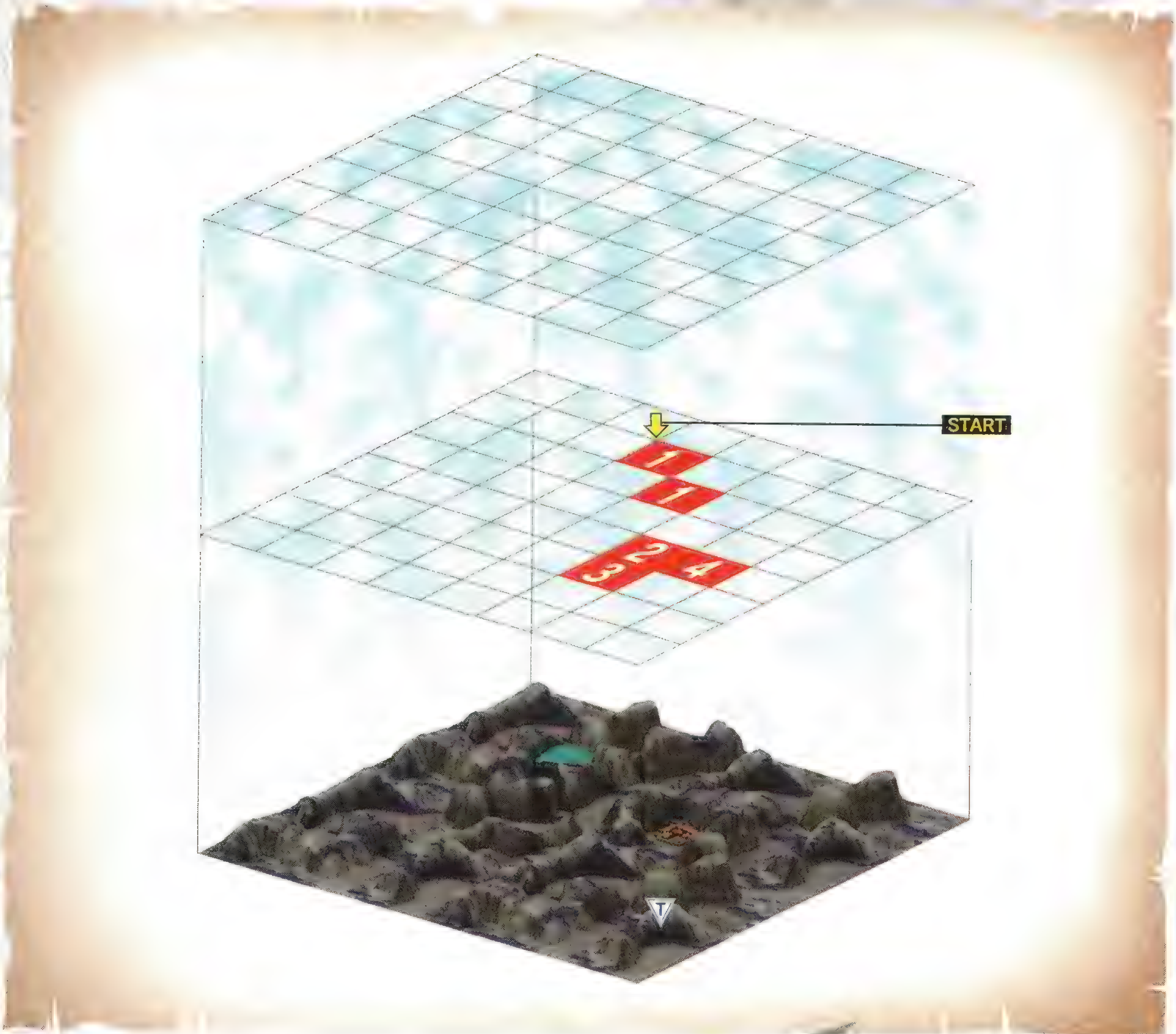
魔術師は兜割りで対処

魔術師は接近すると逃げてしまう。振りの遅い通常攻撃でなく兜割りで動きを止め、逃げる前に攻撃しよう。

空中戦

第四章 五節 嘆きの水脈

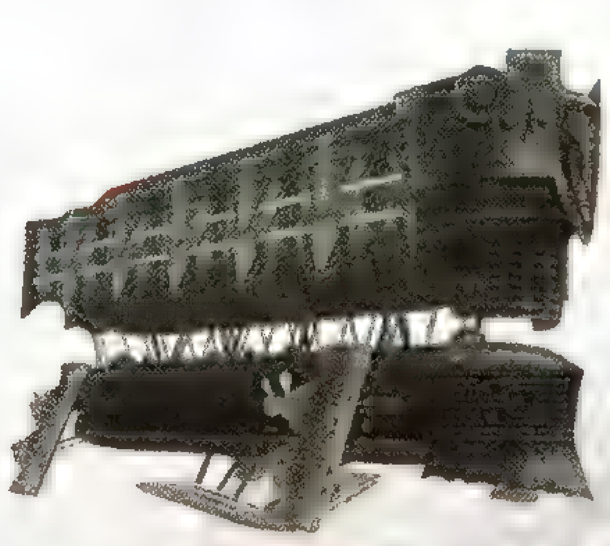
クリア条件	砂の村へ向かえ！
ミッション数	3
敵総数	40体(54体)
特殊入手武器	なし

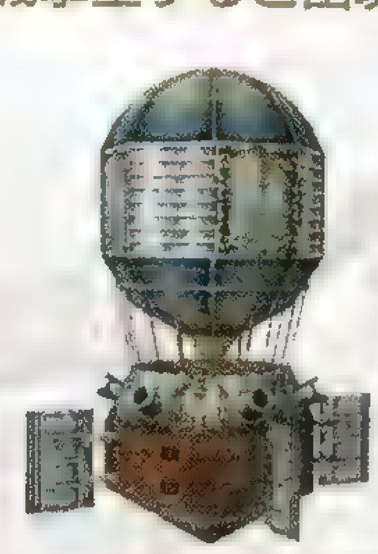


ENEMY DATA

- 1 グリフォン×14➡P374
- 2 飛空艇(水)×20➡P370
- 3 ※飛空艇(水)×14➡P370
- 4 戦闘艇×1➡P371
  飛空艇(水)×5➡P376

※目的地に到着する前に2の飛空艇を4機撃墜すると出現。


戦闘艇


飛空艇(水)

Check Enemy

■戦闘艇

巨大な船体に武装を積み込んだ、いわば空の巨大要塞。機動性こそ低いものの圧倒的な火力は脅威の一言。正面から戦うのは自殺行為に等しい。



HP	1281
基本攻撃力	C
EXP	4000

基本戦術 ～Basic Tactics～

HPを温存するなら目的地まで一直線！

真実を目にするため、マナと行動することにしたノウェ。マナの意見に従い、砂の村へ向かったが、先回りしていた騎士団と戦闘になってしまう。このステージは、序盤のグリフォン、そして飛空艇と無理に戦う必要はない。目標地点上空での戦闘艇との戦闘は避けることはできないが、それ以外の敵とは戦わなくとも問題はない。体力を温存して決戦に挑むのなら、一直線に目的地まで移動してしまうのも手だ。だが、戦闘艇と戦う前にブレススフィアを入手しておきたいので、可能な限りグリフォンと戦ってブレススフィアをストックしておこう。

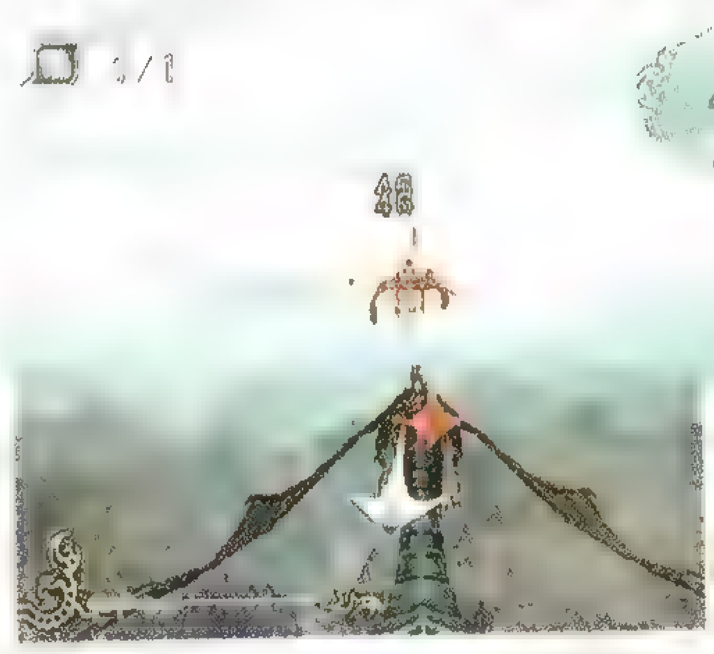
戦闘艇は護衛の飛空艇を伴って現れるが、2種類の敵を同時に相手にするのは厄介なので、戦闘艇を飛空艇から引き離そう。ある程度、距離が離れたら、反転して先に飛空艇を落とそう。先に飛空艇を落としてしまえば、後顧の憂いなく戦闘艇と戦えるからだ。戦闘艇とは、ダメージを受けないことを第一に戦っていこう。度重なる戦闘で、レグナのHPの減りも激しいはず。ゲージが点滅し始めたら、万が一のために回復アイテムを使っておく。

ミッションフローチャート

砂の村に向かい、マナの語る真実を確かめろ。 1 2

敵の"増援部隊"出現！村に向かうために増援部隊を全滅させろ！ 3 POINT A

追手が上空に待機していた。"戦闘艇"とその部隊を全滅させろ！ 4 POINT B



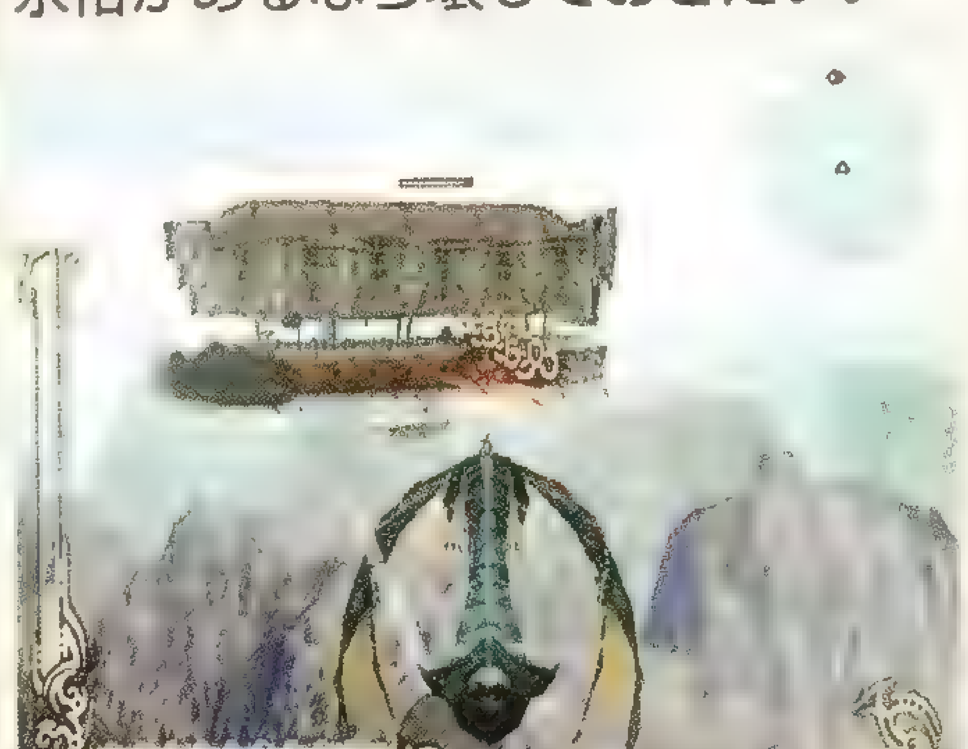
⬅レグナのレベルも上がっており、グリフォンなら追尾弾だけでも倒せるはず。



➡第二章の戦闘艇とは比べものにならない火力。これが本来の姿なのだろう。

POINT A 巨大な船体にスプレッドブレスを叩き込め！

機体が大きいだけにヒットさせるのはたやすいが、攻撃が激しく、そう簡単にはいかない。砲撃や機雷ならばともかく、ホーミング弾をスライド移動だけで避けることは不可能。青い弾を見たら、すぐにスライド移動と加速を使って回避行動に移ろう。攻撃する場所は上部本体部分。ここに攻撃を集中させてダメージを与えていこう。プロペラ部やウイング部を破壊すると経験値が入るので、余裕があるなら壊しておきたい。



⬅近付きすぎると敵の攻撃が把握しづらい。ある程度離れて攻撃しよう。

POINT A 腕に自信があるのなら、増援部隊で経験値を稼ごう

最初のグリフォンを倒すと6体の増援が出現し、次に現れる飛空艇を4機落とすと8機、計13機落とすとさらに6機増援が現れる。すべてを相手にするには少々手を焼くが、レグナに経験値を稼がせるいい機会。空中戦に自信があるのなら、全滅を目標にしてみるといいだろう。敵の攻撃をギリギリまで引き付け、最小限の動きでかわして反撃。多少無理をしてでも、早めに数を減らすことが被害を減らす近道。肉を切らせて骨を断て！



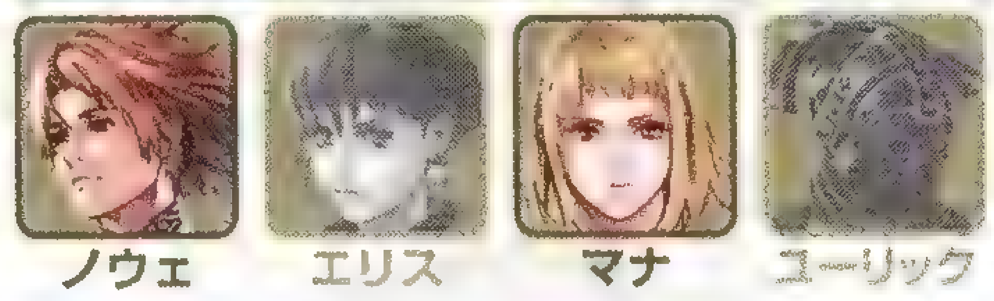
⬅威力の低い追尾弾も飛空艇1機に全弾を集中させると効果が高い。



第四章　六節　神水の直轄区

クリア条件	水城砦への道を切り開け！
ミッション数	6
敵総数	127体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 一般兵士(水)×5➡P350
弓兵(水)×2➡P354

2 一般兵士(水)×42➡P350

3 一般兵士(水)×30➡P350
護衛兵(水)×6➡P351

4 護衛兵(水)×3➡P351
魔術師(水)×6➡P352

5 一般兵士(水)×27➡P350
魔術師(水)×6➡P352


弓兵(水)


護衛兵(水)

宝箱

なし

木箱

- A 1000G
- B HP回復スフィア
- C HP回復スフィア
- D 200G
- E MP回復スフィア
- F MP回復スフィア
- G 200G
- H HP回復スフィア
- I 1000G
- J HP回復スフィア

基本戦術 －Basic Tactics－

騎士団の策略を破り、水門の開放を目指せ

3つの段階に分かれて攻略する必要のあるステージ。まず最初の段階では、門の外にいる騎士団と戦うことになる。敵の数が多いのでレグナに乗って倒してしまってもいい。ミッションゲージを50%以下にすると、水門が開いて先に進めるようになるが、実は騎士団の罠で、3分以内にフィールド内の護衛兵と魔術師を倒さなければならない。ここはマナにチェンジして先に魔術師を倒し、護衛兵は一カ所にまとめて魔法で倒そう。再び水門が開くと、フィールドにはまた騎士団が配置されている。これらをすべて倒すとクリアだ。



⬅村人たちを助けるため3分以内に全滅させないと、ゲームオーバーになってしまう。



➡再配置された騎士団の中には魔術師もいる。先に周囲の騎士を倒してから、魔術師に攻撃を仕掛けよう。

ミッションフローチャート

- 鍵のある"水城砦"はこの門の先だ。門を開き、水城砦への道を切り開け！ 1
- 水城砦への道は多くの兵士達に守られている。水の枯れた村を救う為、騎士団を壊滅させろ！ 2 3 A
- 村人達が水の恵みを取り戻さんと立ち上がった！彼らを守りながら、水門を塞ぐ騎士団を叩け！
- 脅威を感じた騎士団が水門を開き、増援を呼び出した。絶好の時だ！一気に水門の奥へ侵入しろ！
- 騎士団の罠！村人達と分断された！増援を一気に潰し、急いで村人の加勢に向かえ！ 4
- 水門は開いた！村人達と共に騎士団を敗滅させろ！ 5

POINT A 護衛兵も紙くず同然！ドラゴンの力を思い知れ！

ガードが堅く倒すのが難しい護衛兵。さらにこのマップでは数体集まって攻撃してくることも多く厄介だ。どうしても倒せないという人は、ノウェで護衛兵を一カ所に集め、レグナのドラゴン・オーバー・ドライブでまとめて倒そう。

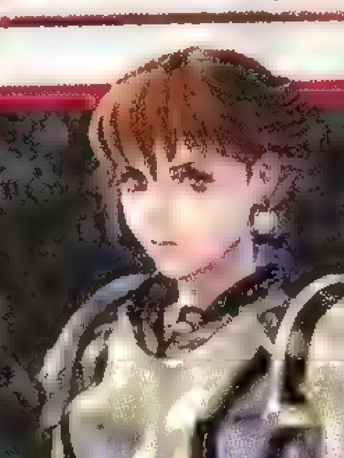
2周目以降キャラ戦術 －Character Tactics－



ノウェ

騎士団を相手に斬りまくりチェインを稼ごう

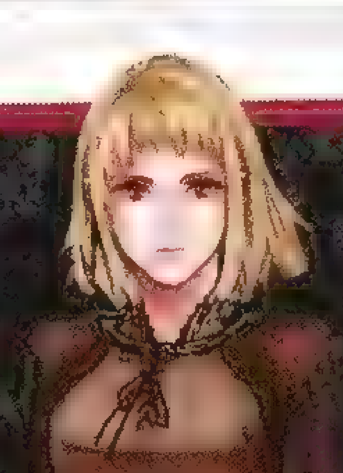
敵の方から集まってくるので、ノウェにとってはチェインと経験値が稼ぎやすいステージでもある。ある程度の攻撃範囲を持った武器なら、レーダー上の敵を順に倒していくだけで、400チェインは狙えるはずだ。



エリス

長いリーチで先手を取れ

ほかのキャラクターに比べて、比較的広い攻撃範囲を持つエリスは、先手必勝の戦い方をしよう。騎士相手は苦手のエリスでも、敵の間合いの外から攻撃すればあまり問題にならない。護衛兵などは突き攻撃の連発で、攻撃される前に倒してしまおう。



マナ

魔法で騎士団を殲滅

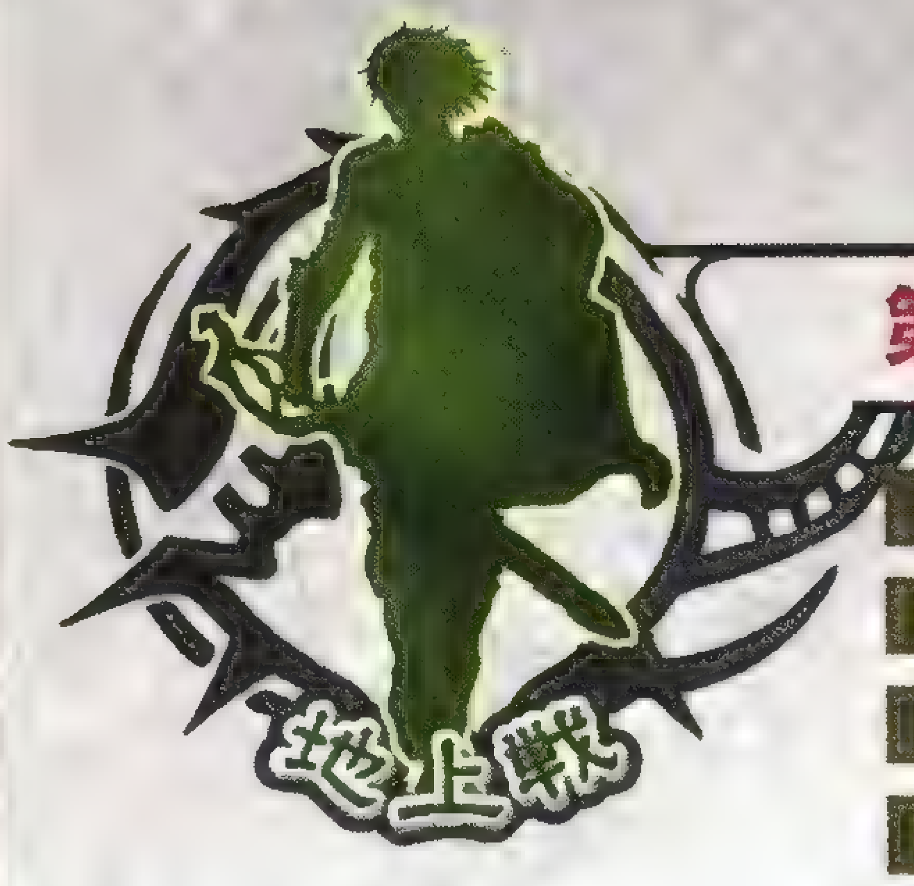
攻撃力は低いが広い攻撃範囲とスピードにより肉弾戦もこなせるマナ。だが、その力を活かすには魔法攻撃が一番。箱に入ったMP回復スフィアや攻撃、ガードで貯めたMPで広範囲魔法を使えば、一瞬で多くの敵を倒すことができるぞ。



ユーリック

レーダーを見て戦おう

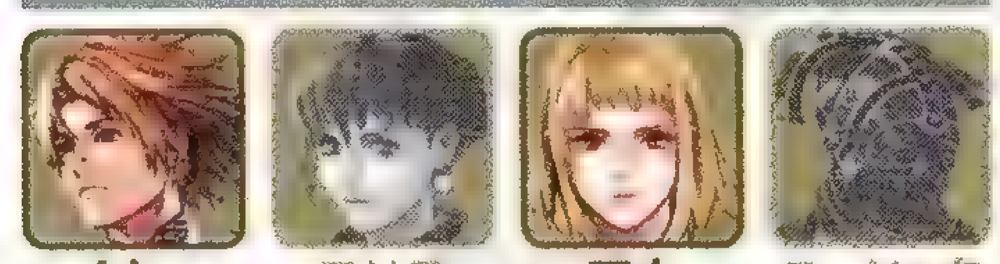
攻撃範囲は広いものの、ところどころに隙があり、簡単に敵の攻撃でコンボを止められてしまう危険がある。一度ダメージを受けるとしばらく動けなくなり、立て続けに攻撃をされかねない。敵の位置を確認しながら、コンボを入力していこう。



第四章 七節 神水の直轄区

クリア条件	水城砦へ突入しろ！
ミッション数	5
敵総数	89体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター



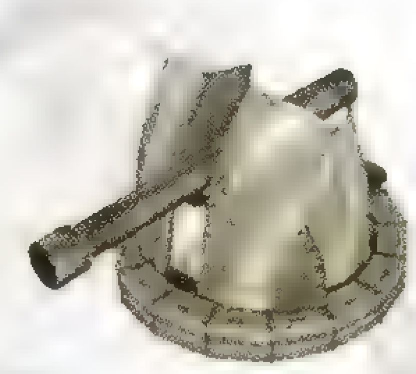


クリスタル1を光らせると壁①が開く（時間制限あり）

ENEMY DATA

1 クリムゾンガーゴイルキューブ×15➡P373
2 一般兵士(水)×50➡P350
城砦砲×3➡P355
3 魔術師(水)×12➡P352
4 護衛兵(水)×3➡P351
魔術師(水)×6➡P352


一般兵士(水)


城砦砲

宝箱

なし

木箱

なし

基本戦術 –Basic Tactics–

封印が隠されている水城砦に突入せよ！

まず渓谷内のクリスタルを撃ち、水城砦の扉までレグナを急行させよう。制限時間は短く、敵が行く手を阻むが、戦わずにひたすら先に進む。砦に入ったら、前方に見える砲台3つを急いで破壊。砲台破壊後に砦上に出現する大勢の魔術師は、魔術師系に強いマナに交代。ガードを使って接近し、1体ずつ倒していこう。攻撃がヒットすると離れるので、コンボは2〜3段目で止め、歩いて追撃するといい。魔術師をすべて倒すと、扉の前に増援が現れる。ここの魔術師もマナで倒し、護衛兵は一カ所に集めてマナの魔法で倒そう。



⬅砲台から煙が見えたら、スライド移動で回避行動。砲台の攻撃は強力なので、できる限り避けたい。



➡防御力の低いマナには護衛兵の一撃は致命傷になりかねない。魔術師と戦う時は周囲に注意しよう。

ミッションフローチャート

- 神水の鍵は、この先の水城砦に存在する。水城砦に向かい、鍵を守る騎士団を倒せ！ 1
- 遠くで門の開く音がした……。水晶の光は、今にも消え入りそうだ……。
- 狭い場所でのレグナへの攻撃は脅威だ！まずは砲台を破壊し、戦局を有利に導け！ 2
- 水城砦を死守すべく"魔術師"達が出現。砦の上に降り立ち、奴らを全滅させろ！ 3 POINT A
- "水の護衛部隊"が出現！撃退して水城砦へ突入しろ！ 4

POINT A 地上の騎士は魔術師を倒した後にゆっくり殲滅

水城砦の手前には多くの騎士がいるが、彼らとは無理に戦わなくても構わない。戦うのなら、砦の魔術師を全滅させた後にしよう。



Chap. 4 第四章 逃亡

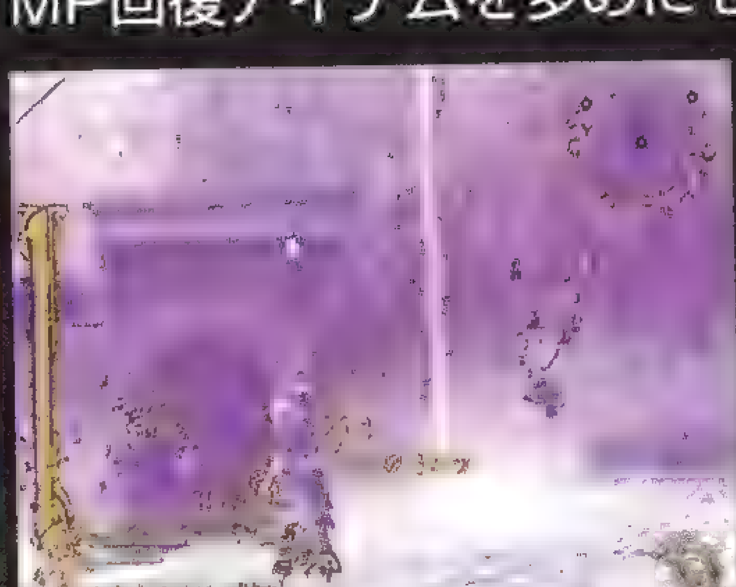
2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



マナ

魔法を使いこなして安全にクリアしよう

2周目になるとマナの成長もさることながら、杖も大きく成長していることだろう。その力を解放すれば、敵を楽に倒せるはずだ。魔法と通常攻撃を組み合わせて戦えば、被害を最小限に抑えられるはず。ただ、チェインを繋げてMP回復スフィアを出すことは不可能に近いので、MP回復手段がほとんどない。念のため、ステージ前にMP回復アイテムを多めにセットしておくといい。



⬅数体の魔術師を巻き込めばMP的にもお得。特にクロウ系の魔法は攻撃範囲が広く便利だ。



ノウェ

レグナ操作の腕がクリアの鍵

苦手な敵の真っ直中にレグナを飛ばさなければならず、被害も大きい。それをいかに軽減できるかが鍵だ。



エリス

第2の対魔術師候補

マナに次いで魔法耐性の高いエリス。護衛兵と魔術師の混成部隊に対してはマナよりも安定して戦える。



ユーリック

騎士への攻撃が最適任務

魔術師とはあまり相性の良くないユーリック。地上の騎士団や護衛兵に対して使っていくといいだろう。

空中戦

第四章　八節　神水の直轄区

クリア条件 ケルピーを倒せ！

1周目使用可能キャラクター





Enemy Data

1 ケルピー

×1➡P362

HP	2592
基本攻撃力	B
攻撃頻度	B
防御頻度	－
ガードブレイク値	－
EXP	8000



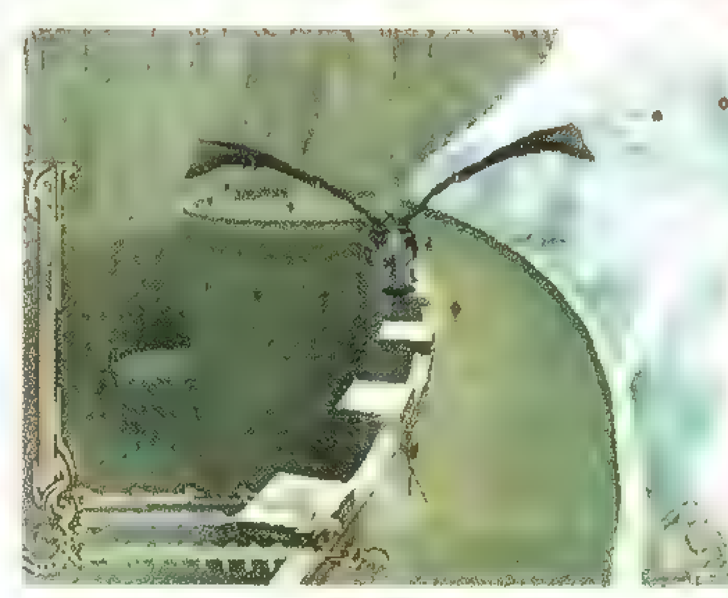
ENEMY DATA

2 魔術師(水)×2➡P352
3 魔術師(水)×2➡P352
4 魔術師(水)×4➡P352

ケルピー攻撃パターン

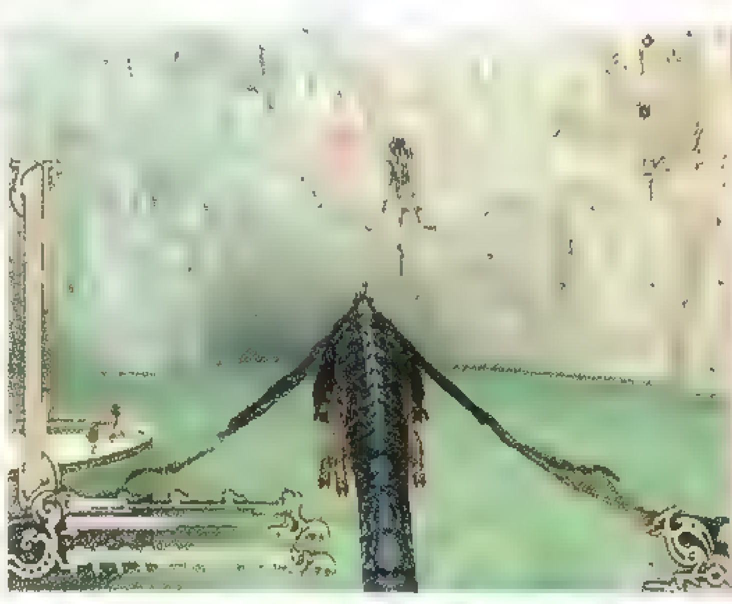
ケルピーを倒せ！

遠距離攻撃が主体だが、なにより厄介なのがドラゴン口封じ。レグナの口に結界が張られたら、魔術師の位置を確認してすぐに排除しよう。



ダム攻撃

ダムから氷を出して大ダメージを与える。使い出したらダムから離れて戦おう。



ニードル弾

高速の遠距離攻撃。スライド移動で回避できる。地上ならガードも有効だ。



4連水弾

ケルピーの周囲に4つの弾が出現したら、攻撃を止めてスライドで回避しよう。



体当たり

HPが30%以下になると、一直線に体当たりをしてくる。スライドで避けよう。



ドラゴン口封じ

レグナの攻撃を完全に封じられてしまう。地上の魔術師を倒せば解除される。

基本戦術 –Basic Tactics–

素早い動きに、惑わされずケルピーを倒せ！

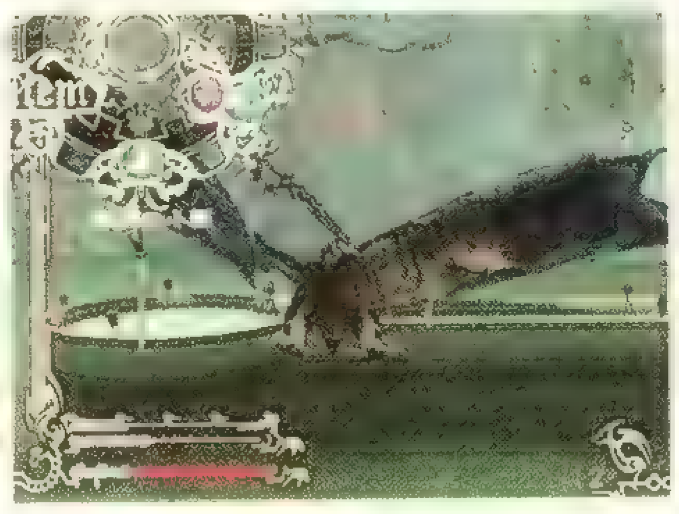
戦闘が開始されたらすぐに水城砦の入り口あたりに陣取り、注目で常にケルピーを視界に収めながら戦っていこう。なぜ入り口の辺りかというと、ダム上空でダム攻撃をされると避けようがないく、水中に潜ったケルピーが再び頭を出す瞬間に攻撃ができないからだ。ケルピーの攻撃は直線的なものが多く、ほとんどがスライド移動で回避できる。ダム攻撃と体当たり以外はダメージが低く致命傷になりにくいので、相打ち覚悟でダメージを与えるのも1つの手だ。減ったHPはアイテムで回復させるといいだろう。厄介なのが、ドラゴン口封じ。これをされると、レグナの攻撃が完全に封じられてしまう。地上に降ろしたノウェをマナと交代させ、砦の上にいる魔術師を倒して解除しよう。



⬅注目で常にターゲットし、ファイヤーボールで攻撃。ホバリングは回避が遅れるので使わない方が無難だ。

POINT A 決戦に備え、ジャンクション画面で回復アイテムを装備

ケルピーの攻撃はどれも速く、完璧に避けるのはかなり難しい。HPが減ったときに備えて、装備アイテムはすべてHP回復アイテムにしておこう。



⬆アイテムが少ないなら、買い足しに行ってもいい。

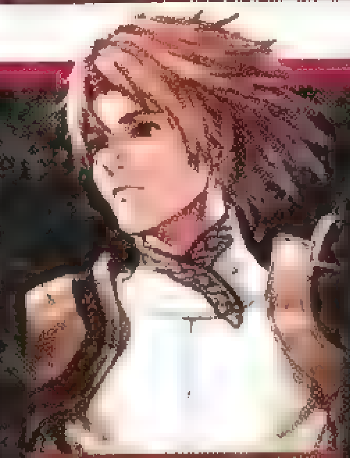
POINT B ドラゴン口封じの要となる魔術師はマナで排除せよ

ドラゴン口封じを司る魔術師たちは、魔術師に強いマナに交代して戦おう。魔術師の魔法攻撃はガードせずに移動で回避し、なるべく早く倒そう。



⬆地面からの魔法攻撃も走って回避。常に動き回れ！

2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



ノウェ

ケルピーとの戦いに専念

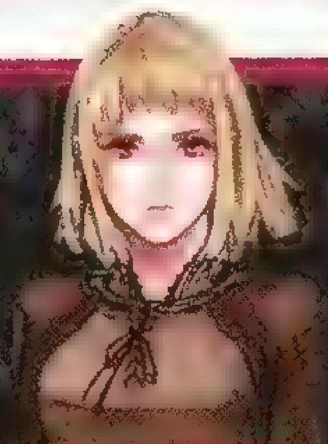
このマップにおいては、ほかのキャラクターに地上戦は任せ、ケルピーとの決戦に専念しよう。戦いのポイントは、ケルピーが空中で待機している時。無防備で攻撃のチャンスだが、同時に攻撃をしてくる前触れでもある。攻撃と回避の瞬間を見極めろ！



エリス

突きと斬り上げで瞬殺！

リーチと攻撃力の高さをフルに活用して、突き攻撃から斬り上げの連続攻撃で魔術師たちを倒していこう。エリスの攻撃力は、魔術師系に高い効果を持つマナの攻撃を凌ぐことすら珍しくないので、状況によっては使い分けてもいいだろう。



マナ

対魔術師はマナにお任せ

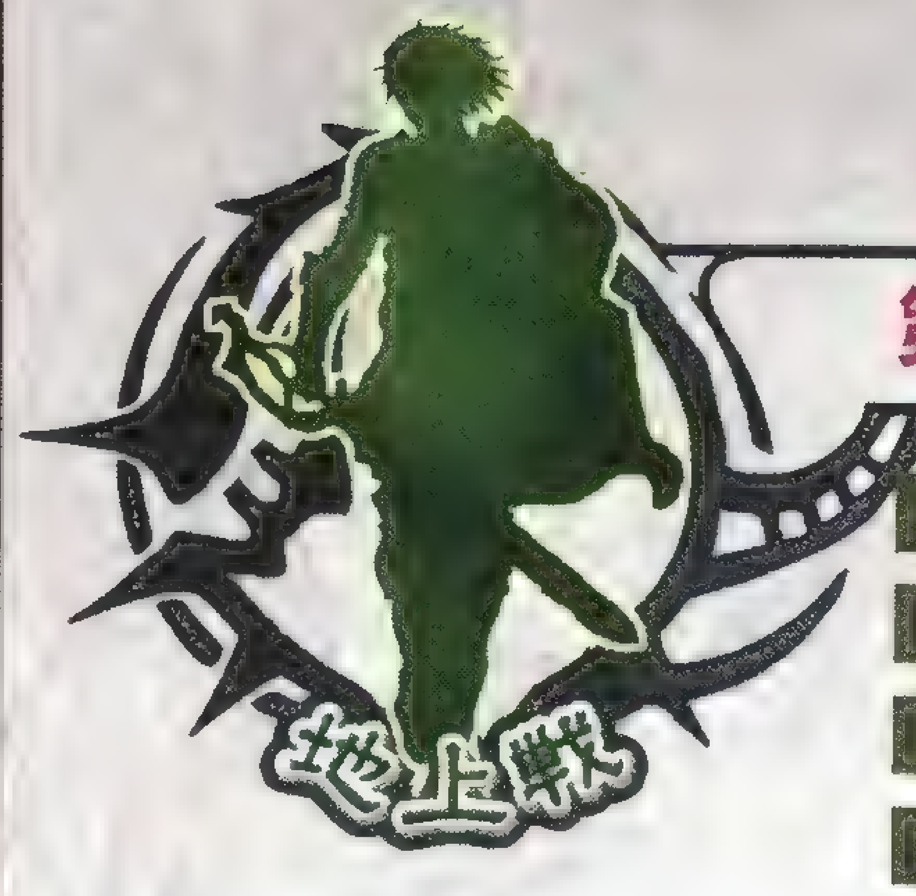
レグナの攻撃を封じる魔術師は、すべてマナに任せると効率がいい。魔法を食らってしまっても、最小限のダメージですむのもポイントだ。魔法攻撃を避けて魔術師を倒し、素早くレグナに施された封印を解除しよう。



ユーリック

地上移動の代役にいかが？

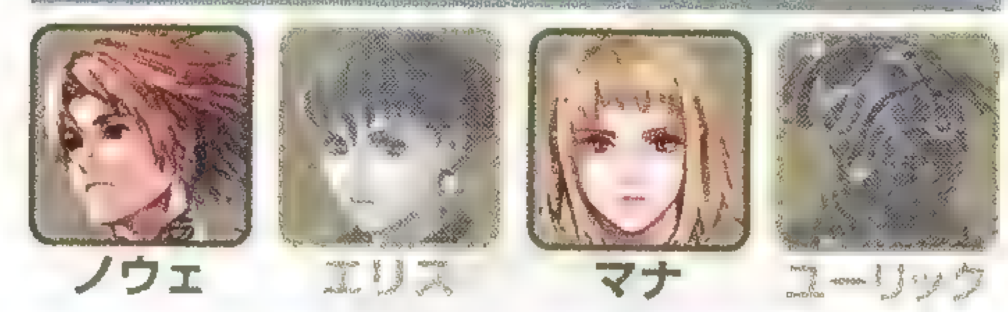
魔法への耐性は高くはないが、キャラクター随一のHPを誇るユーリックは、被弾しながら移動するには最適のキャラクター。待機中には徐々にHPが回復していくので、多少のダメージなら問題はない。移動は任せて、マナの体力を温存するのも手だ。



第四章 九節 炎洞塁

クリア条件	炎洞塁内に隠されたふたつの武器を入手せよ！
ミッション数	5
敵総数	219体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 一般兵士(炎)×13➡P350
遊撃兵(炎)×80➡P353
弓兵(炎)×26➡P354
アンデッドナイト×1➡P357

2 一般兵士(炎)×41➡P350
遊撃兵(炎)×20➡P353
弓兵(炎)×28➡P354

3 アンデッドナイト×3➡P357

4 魔術師(炎)×7➡P352


弓兵(炎)


魔術師(炎)

宝箱

- A 扉の鍵
- B 封刀・破天の鳴弦➡P274
- C 宝箱の鍵
- D 封杖・破天の詠歌➡P316

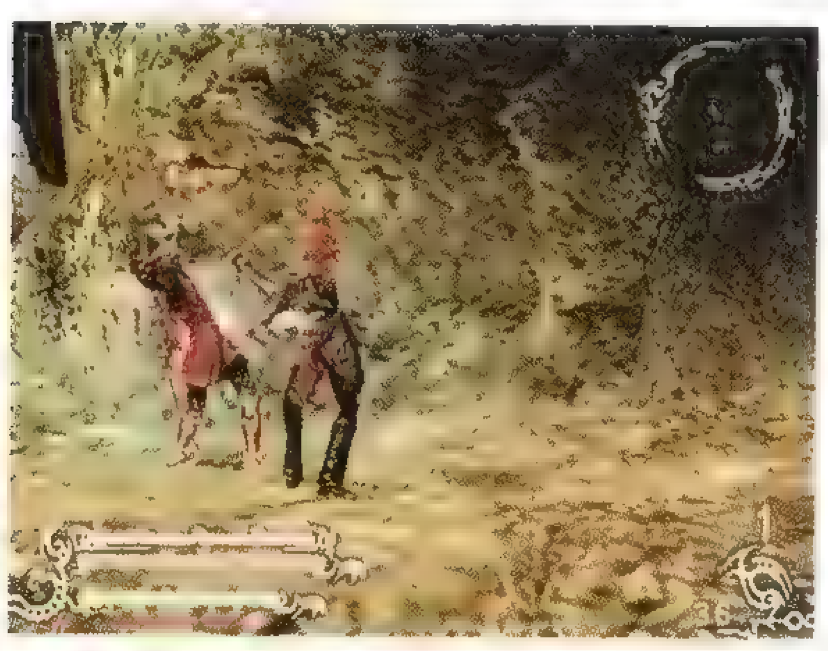
木箱

A 300G	I 300G
B MP回復スフィア	J 300G
C 300G	K HP回復スフィア
D HP回復スフィア	L 200G
E 300G	M 200G
F 2000G	N HP回復スフィア
G HP回復スフィア	O 2000G
H MP回復スフィア	P 300G

基本戦術 －Basic Tactics－

洞窟に隠された2つの武器を手に入れよう！

武器商人の頼みで炎洞塁に隠された武器を手に入れるミッション。前半屈指の難易度を誇るマップなので、HP回復アイテムを多めに装備しておこう。このマップ最大の難関は、炎の矢を射てくる弓兵。遠距離からダメージの大きい攻撃をしてくるので、ガードやサイドステップで接近し、コンボやマナの魔法で倒してしまおう。まずマップ東にある扉の鍵を入手して、北の墓場に現れるアンデッドナイト3体を倒すと、剣「封刃・破天の鳴弦」が手に入る。墓石のある場所では自在に動けないので、少し手前の広場に誘導して戦おう。もう1つの武器は宝箱にあり、鍵が掛けられている。鍵を持つ魔術師の集団は、マップ中央の部屋にいる。マナと交代して倒していこう。



←騎士と弓兵の複合攻撃は厄介だ。騎士を誘導して先に倒し、一気に弓兵に肉薄して殲滅しよう。

ミッションフローチャート

- 頼まれた2つの武器は、この炎洞塁内に隠されている。探し出し、騎士団の手から武器を奪え！ 1 2
- 宝を守る"悪霊"どもを殲滅しろ！ 3
- まだ炎洞塁には武器が隠されているはずだ。次の武器を探せ！ POINT A
- 宝箱の鍵を探し出せ！
- 閉じ込められた！宝を守る"魔術師"達を倒せ！ 4

POINT A 魔術師は魔法とコンボで1体ずつ確実に倒せ

炎を操る魔術師は仲間のHPを回復させる魔法も使う。囲まれないように敵を誘導しつつ、1体に攻撃を集中して確実に減らしていこう。1体に魔法でダメージを与え、コンボで追撃してHPを回復される前に倒していこう。

2周目以降キャラ戦術 －Character Tactics－



ノウェ

次から次へと現れる騎士を切り払え！

騎士に対して高いダメージを与えられるノウェにとって、このステージは絶好の稼ぎ場所。集まってくる敵を攻撃していくだけで、みるみる数が減っていくはずだ。だが、弓兵だけは厄介で、時には見えない位置から攻撃を仕掛けてくる。レーダーや画面で弓兵の位置を確認したら、ソニックバーストを発動させて一気に接近し、まとめて倒してしまうとよい。



←洞窟内にはスフィアやお金の入った木箱が点在している。これらをうまく使おう。



エリス

魔法で弓兵を攻略

槍には前方放出系の魔法が多く、遠くから敵を狙うのに適している。遠距離攻撃には遠距離攻撃で対抗だ。



マナ

魔法発動の瞬間に注意！

魔法を発動させれば一気に敵を減らせるが、敵に止められることが多い。魔法は周りの状況を見て使おう。



ユーリック

コンボを使って大暴れ

攻撃範囲の広いコンボさえ発動すれば、なかなかの威力を発揮する。早めにコンボを始動させよう。

ノウェの記憶 第四章 逃亡

Story

騎士団の待ち伏せ……そしてマナとの再会

逃げるノウェとレグナは彼らの故郷"忘れられた遺跡"へ向かう。しかしそこにはジスモアが派遣した騎士団が待ち伏せていた。大群を相手に苦戦を強いられるノウェ。

そんなノウェに救いの道を指し示してくれたのはマナだった。殉教者たちと潜伏していたのだ。追手を振りきり、マナの隠れ家に到着するノウェ。マナは次の封印を解放するため、神水の直轄区へ行くという。ノウェは自分の進むべき道を見極めるため、マナとともに神水の直轄区へと向かった。

ノウェたちの次なる目標、神水の直轄区

神水の直轄区に近い"砂の村"に到着したノウェたち。その村では、かつて豊かな水を運んでいた川が干上がってしまったため、民衆たちが飢えと渇きに苦しんでいた。その上、騎士団は人々がこの地を離れることを禁じており、彼らはただ死を待つだけの暮らしを続けていた。

そんな光景を目の前にしたノウェは、マナと行動を共にすることを決意し、神水の"鍵"を破壊するため水域砦を目指す。

Chap. 4 第四章 逃亡

一節

ノウェの故郷"忘れられた遺跡"

故郷を訪れ、昔を懐かしむノウェとレグナ。ある日封印騎士団がこの地にやって来て、二人だけの生活は終わったのだ。



二節

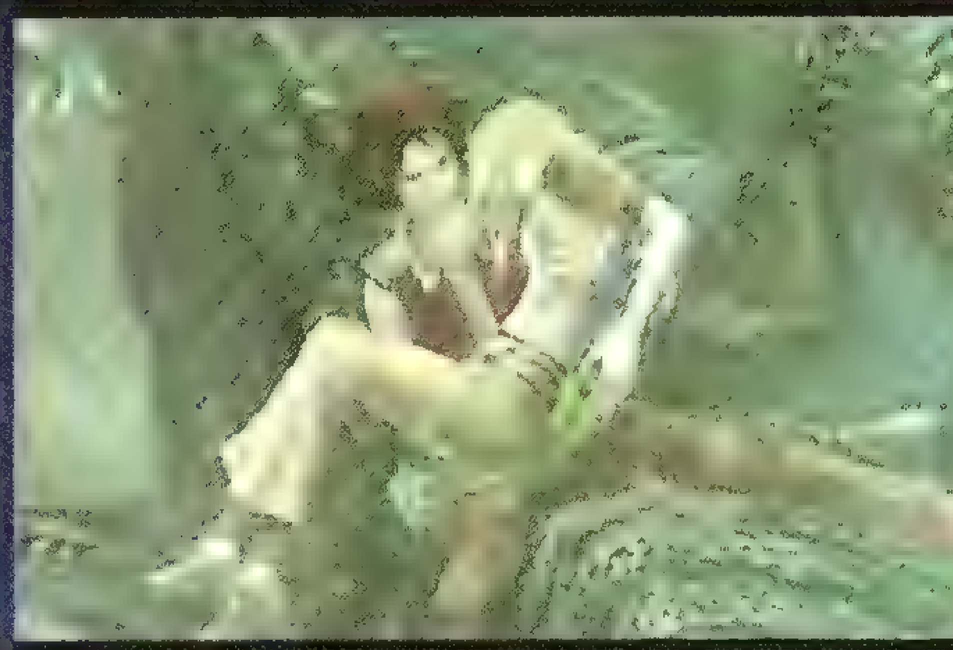


封印騎士団の待ち伏せからノウェを救ったのはマナだった。奥にある隠れ家へ向けて、ノウェと共に山道を疾走するマナ。

三節

「あの女、ノウェを……」

ノウェを助けたマナの真意とはなんなのか!? 一方、彼らを見送ることしかできないエリスは、マナに対する憎しみの言葉を吐くのだった。



四節

飢えと渇きに苦しむ民衆

五節

枯渇した地に暮らす人々は、生き地獄のような苦しみの中にあった。そんな人々を見たノウェはマナに協力することを決意する。



追われる身となったノウェは、幼い頃を過ごした故郷を目指すが……。

六節

七節

八節

九節

神水の鍵"聖瓶"を守る守護者ハンチ

立ち上がった村人とともに門を突破し、神水の神殿へと向かうノウェとマナ。神殿の聖壇には巨大な水瓶"聖瓶"が祀られていた。この瓶がこの地のすべての水を溜め込んでいるのだ。そこに"神水の守護者"ハンチが現れる。自らの契約者ケルピーを召喚し彼らに襲いかかるハンチ。激闘の末ケルピーとハンチを打ち破ると、"聖瓶"は破壊され、神水の封印は解かれた。

次の目標を宝光の直轄区に決めたノウェとマナの前にエリスが現れる。ノウェは引き止めるエリスを振りきり、マナと共に神殿を立ち去るのだった。

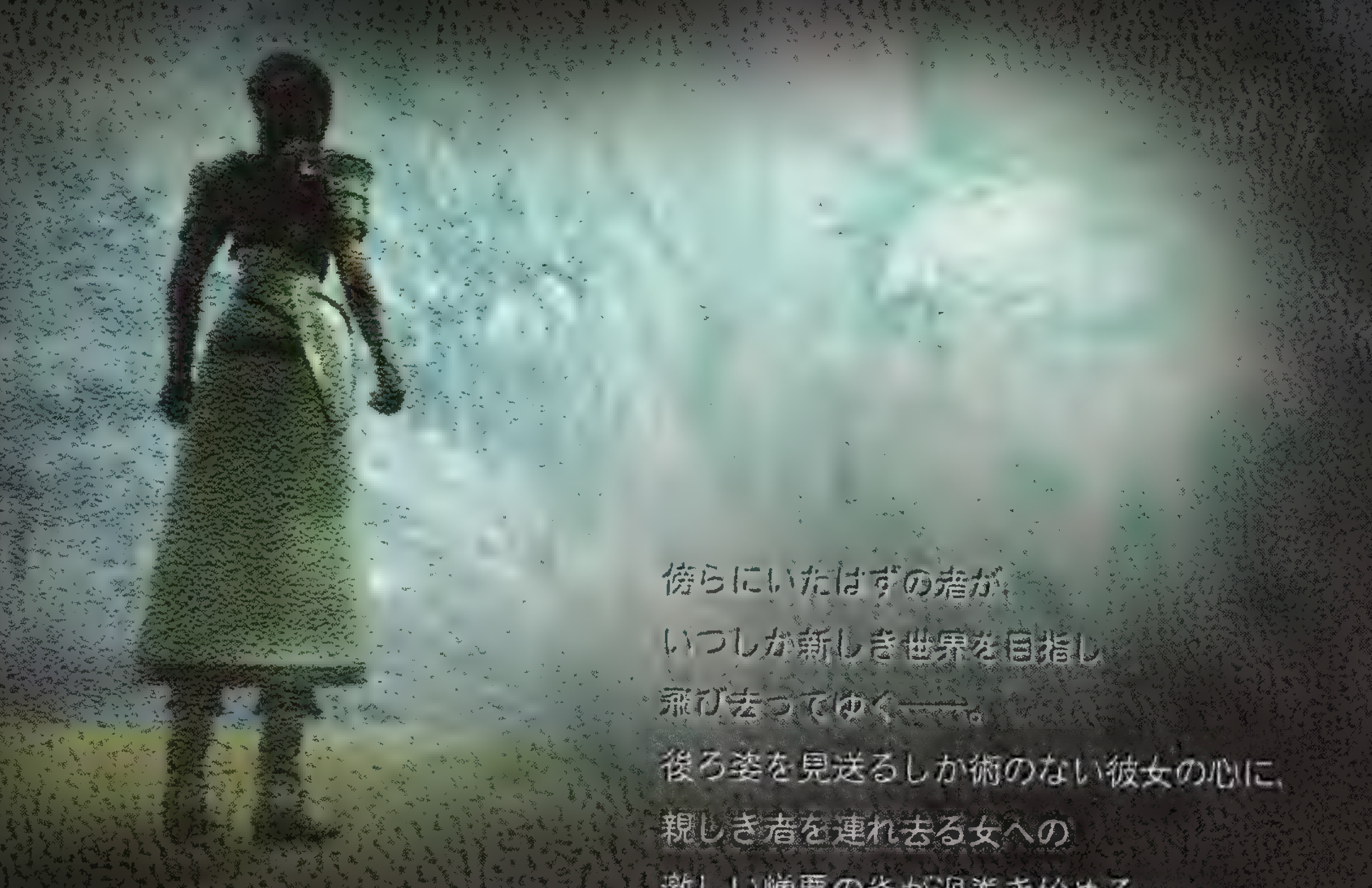
ケルピーは、神水の守護者ハンチが契約を交わした魔物だ。素早い動きで水中を自由に泳ぎ回る、厄介な相手だ。



"ケルピー"の契約者ハンチ

ケルピーと契約するためハンチが差し出した代償は"魅力"。契約する前は"太陽の微笑み"と呼ばれるほどの可愛らしさを持っていたという。





傍らにいたはずの者が、
いつしか新しき世界を目指し
飛び去ってゆく――。
後ろ姿を見送るしか術のない彼女の心に、
親しき者を連れ去る女への
激しい憎悪の炎が渦巻き始める――。



第五章

仲間

情報を追い、直轄区を知る仮面の男を捜し出したノウェ。その正体は意外な人物だった…。

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック

DATA

ミッション構成	地上戦×6　空中戦×2		
入手可能武器	護衛兵士の剣	長剣	➡P298
	処刑台の記憶	斧	➡P340
	拷問部屋の肉隗	剣	➡P275
出現フリーミッション	炎洞塁(2周目)	地上戦	➡P254

Story

新たな仲間、ユーリックと光城郭へ向かえ！

仮面の男の正体は、かつて騎士団にいたユーリックだった。ユーリックの協力を得たノウェは、ヤハが守護する聖宝玉を破壊するため、光城郭へと移動を始めるのだった。



⬅軽口が多いユーリックだが、戦闘ではとても頼りになる。

ミッションフローチャート －Mission Flow Chart－

フリーミッションを含め、長剣、杖、斧など複数の武器を入手できる。

2周目フリーミッション
炎洞塁　地上戦　➡P254

村での会話：石の村　ノウェの額の傷の事
村での会話：砂の村　オローの凄さ

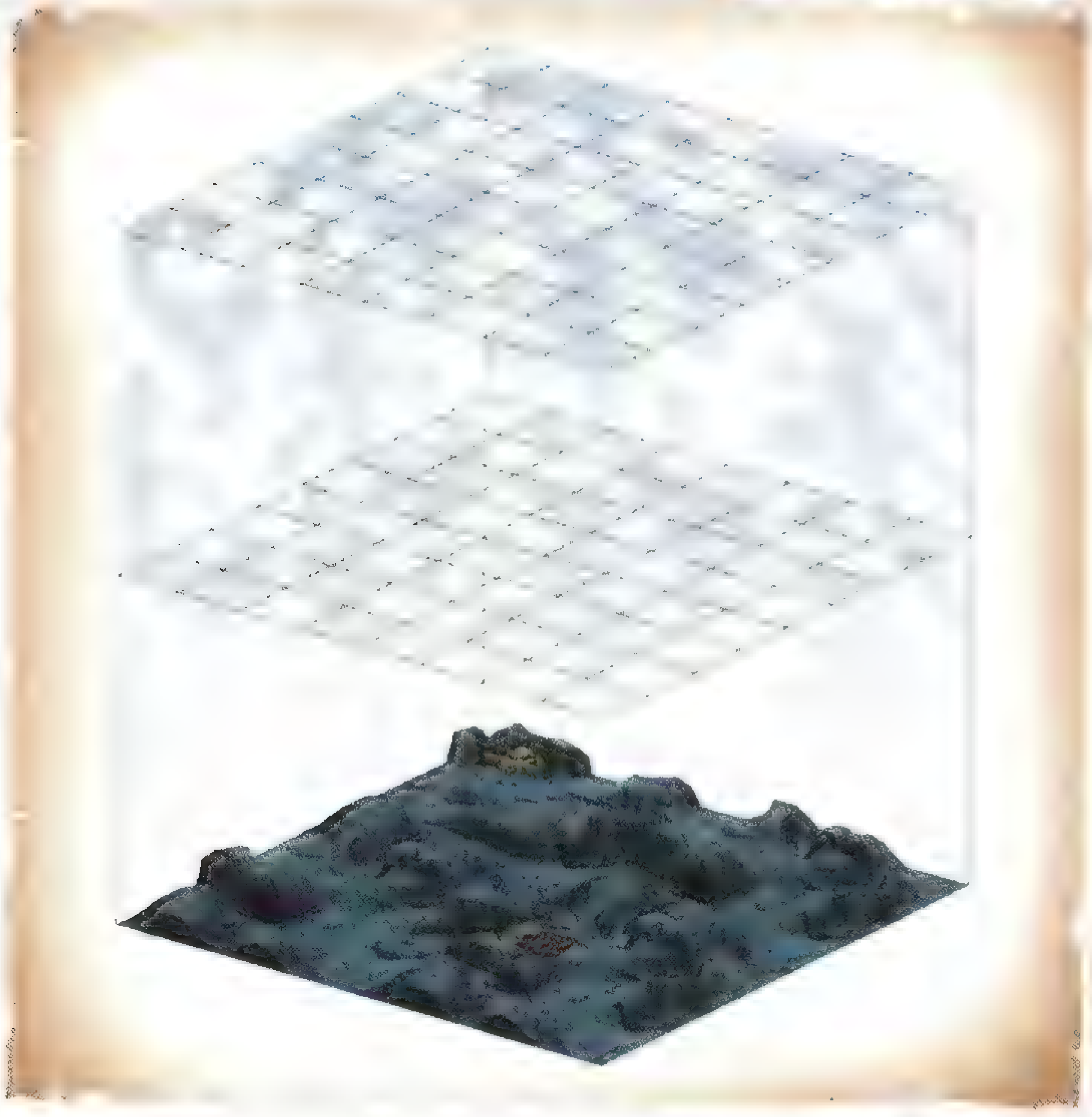
- 一節　無明の渓谷　空中戦　➡P114
- 二節　錆の町　地上戦　➡P116　（護衛兵士の剣入手 ➡P298）
- ユーリック加入
- 三節　錆の町　地上戦　➡P118
- 四節　無明の渓谷　空中戦　➡P120
- 五節　宝光の直轄区　地上戦　➡P122　（処刑台の記憶入手 ➡P340）
- 六節　光城郭　地上戦　➡P124　（拷問部屋の肉隗入手 ➡P275）
- 七節　光城郭　地上戦　➡P126
- 八節　錆の町　地上戦　➡P128

Next Mission P132

登場マップ情報 -Map Information-

無明の渓谷

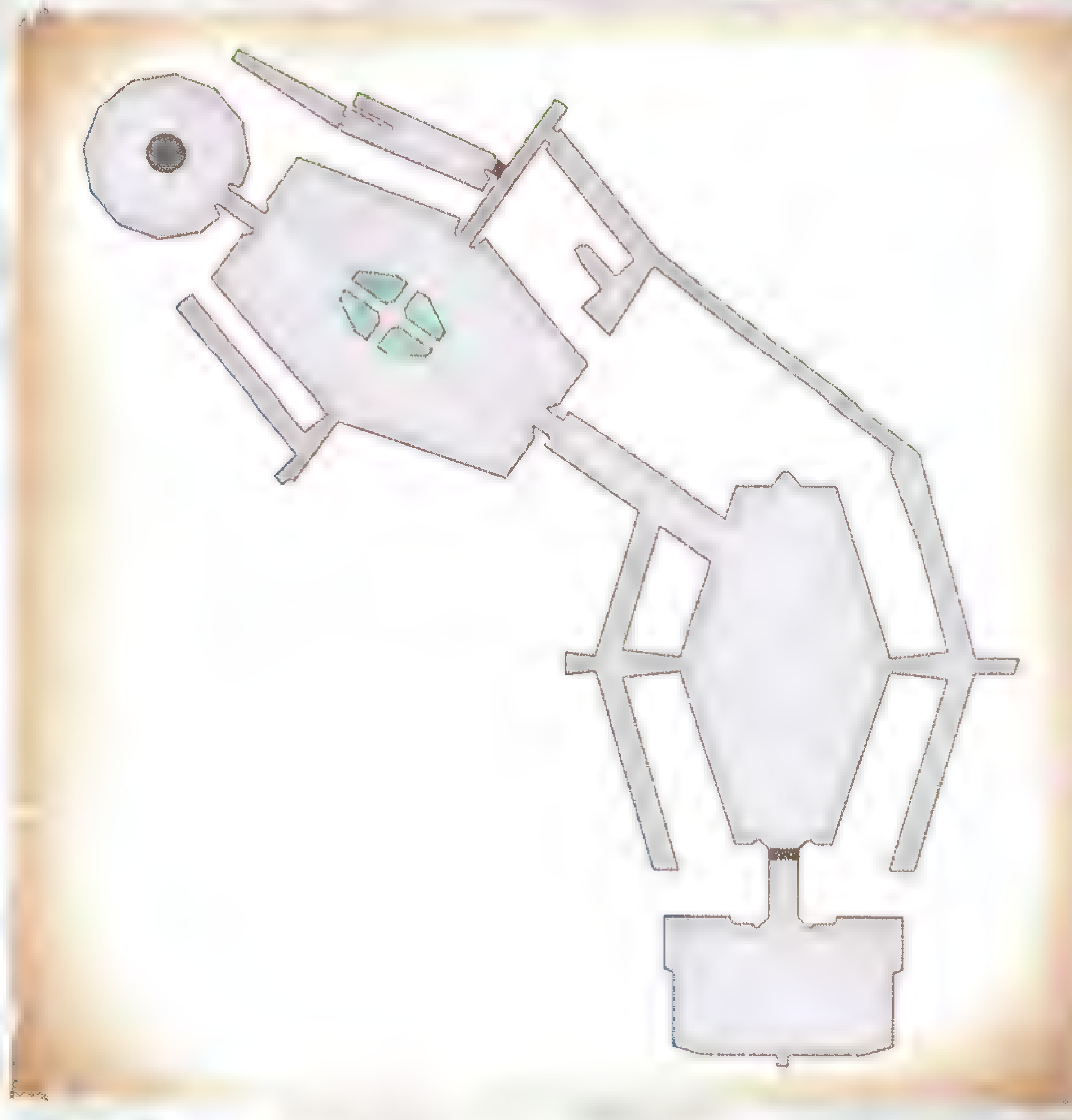
空中戦マップ



錆の町へと向かうノウェたちを止めるべく、騎士団が交戦の場所として選んだ谷。ここで初登場となるデスポッドは、手強い魔物だ。

錆の町

地上戦マップ



封印騎士団の圧政によりさびれ、治安が悪くなっている町。ユーリックを仲間にできるほか、様々な情報が集まってくる場所でもある。

宝光の直轄区

地上戦マップ



丘の上に作られた砦と石の櫓が外敵の侵入を阻む。櫓の上の弓兵がレグナに集中砲火を浴びせてくるので、地上から攻めた方がいいだろう。

光城郭

地上戦マップ

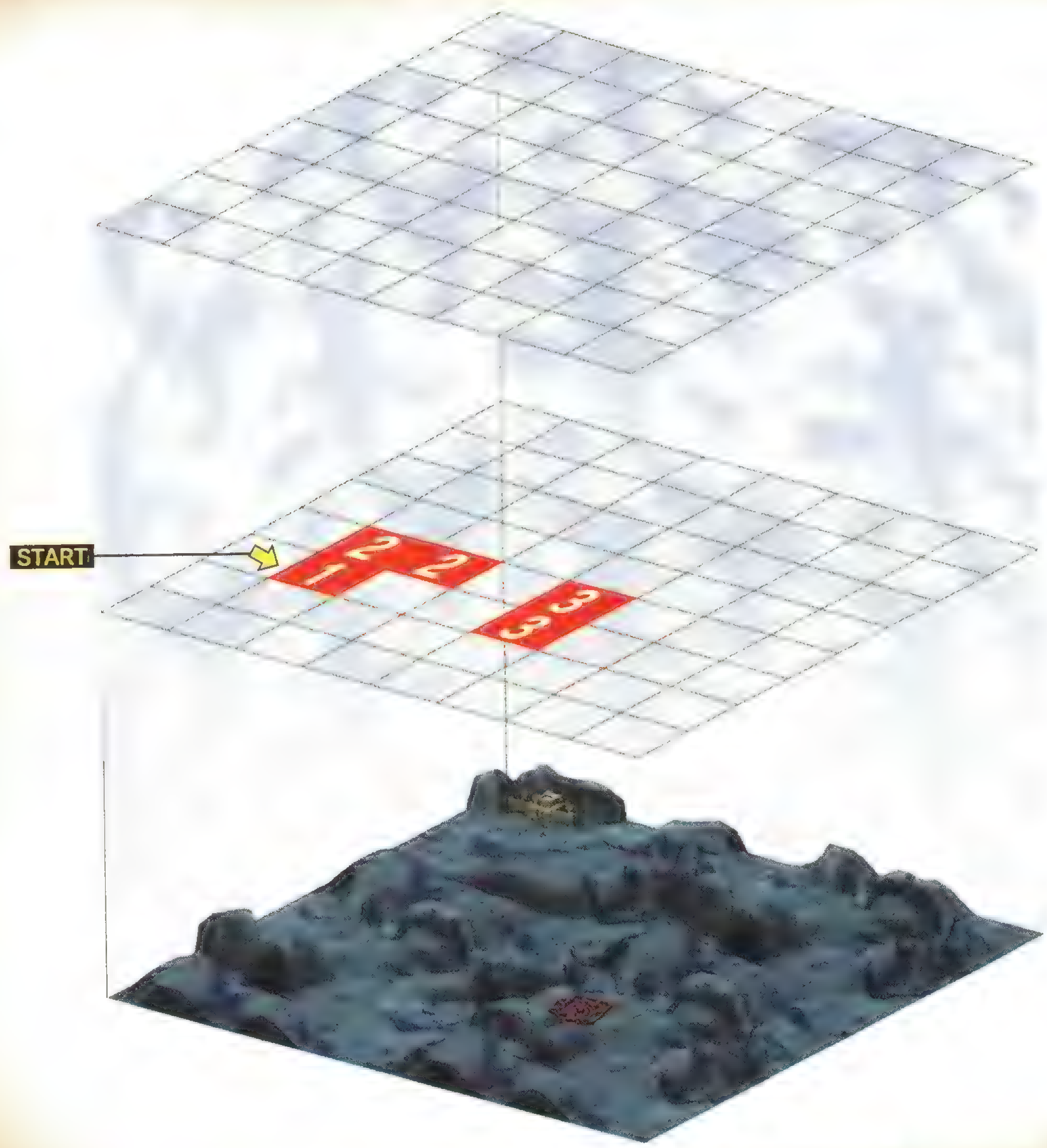


宝光の聖壇を守るために作られた堅牢な城塞。内部には守護者のヤハが仕掛けた罠や幻術が仕掛けられており、それらを破らないと先に進めない。

空中戦

第五章 一節 無明の渓谷

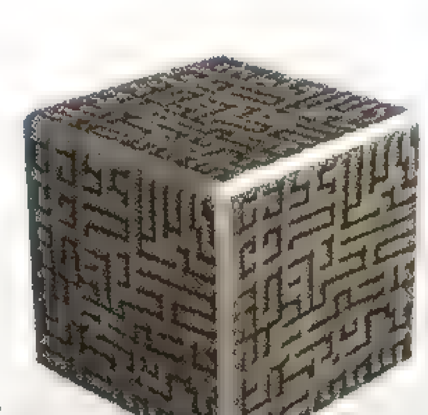
クリア条件	行く手を阻む、魔物を撃墜せよ！
ミッション数	2
敵総数	53体
特殊入手武器	なし

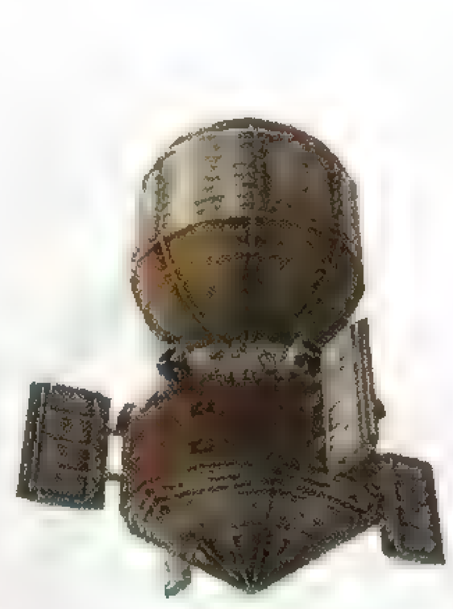


ENEMY DATA

1 メタガーゴイルキューブ×12➡P374
2 メタガーゴイルキューブ×24➡P374
デスポッドA×3➡P374
3 高速飛空艇(光)×4➡P371
飛空艇(光)×10➡P370


高速飛空艇(光)


メタガーゴイルキューブ


飛空艇(光)

Check Enemy

デスポッドA

高速で動き回り、ホーミング弾で攻撃してくる魔物。移動している時は独特の音がするので、音が聞こえたらすぐに加速して逃げよう。



HP	946
基本攻撃力	B
EXP	10

基本戦術 －Basic Tactics－

新たな魔物、デスポッドに注意！

仮面の男の情報を手に入れ、錆の町へと足を向けたノウェとマナ。だが町の前には多くの魔物がおり、2人の行く手を阻む。ここはまず、メタガーゴイルキューブを倒し、スプラッシュブレスを入手する。全滅させると、デスポッドとメタガーゴイルキューブが出現する。このデスポッドは、スプラッシュブレスに弱い。デスポッドは死に際に、強力なホーミング弾で反撃をしてくるので、倒しても回避行動を忘れないように。

魔物をすべて倒すと、それを聞きつけた騎士団が現れる。手強いのは4機の高速飛空艇。2機ずつペアで襲いかかってくる。飛空艇から引き離して1機ずつ落としていこう。デスポッドを倒すのに使ったスプラッシュブレスが残っていれば、高速飛空艇も楽に倒せるだろう。高速飛空艇を倒し終えたら、残っている飛空艇を落とす。数は多いが、攻撃はそれほど脅威ではない。スライドと加速を使って回避しつつ、攻撃を当てていこう。敵をすべて倒すとクリアとなる。

ミッションフローチャート

行く手を阻む空の魔物達を撃墜せよ！ 1 2 POINT A

↓

魔物の悲鳴が騎士団を呼び寄せた！
全滅させ、この場を突破しろ！ 3 POINT B



⬅デスポッドは注目で常に把握できるようにすると、スプラッシュブレスが当てやすい。



➡レグナのレベルも上がったためか、飛空艇相手でも追尾弾で十分に戦える。

POINT A 新たな力、スプラッシュブレスでデスポッドを倒せ！

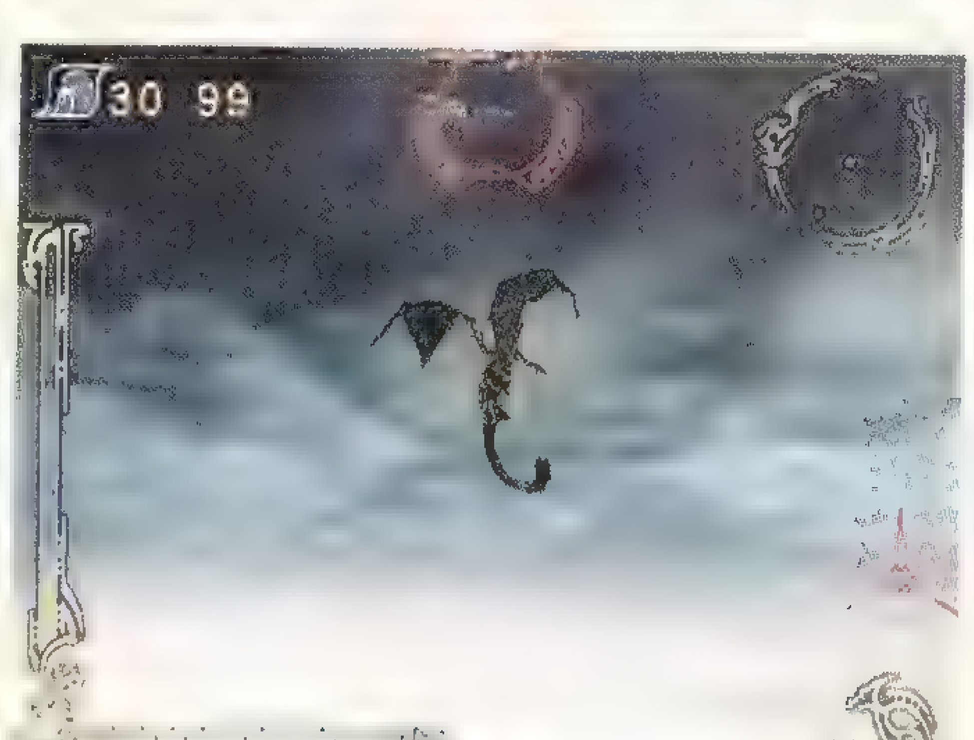
神水の鍵が解放されたことで、新しいブレススフィア、スプラッシュブレスが追加される。このブレスは水弾を連続して発射する攻撃で、ある程度のホーミング性を持っている。スフィア1つで33発入手できるのも魅力だ。このマップに出現するデスポッドに効果が高いので、事前にガーゴイルキューブを破壊して入手しておこう。また、これ以後、レイブレス以外のブレススフィアをファイヤーボールで攻撃するとスフィアが変化する。



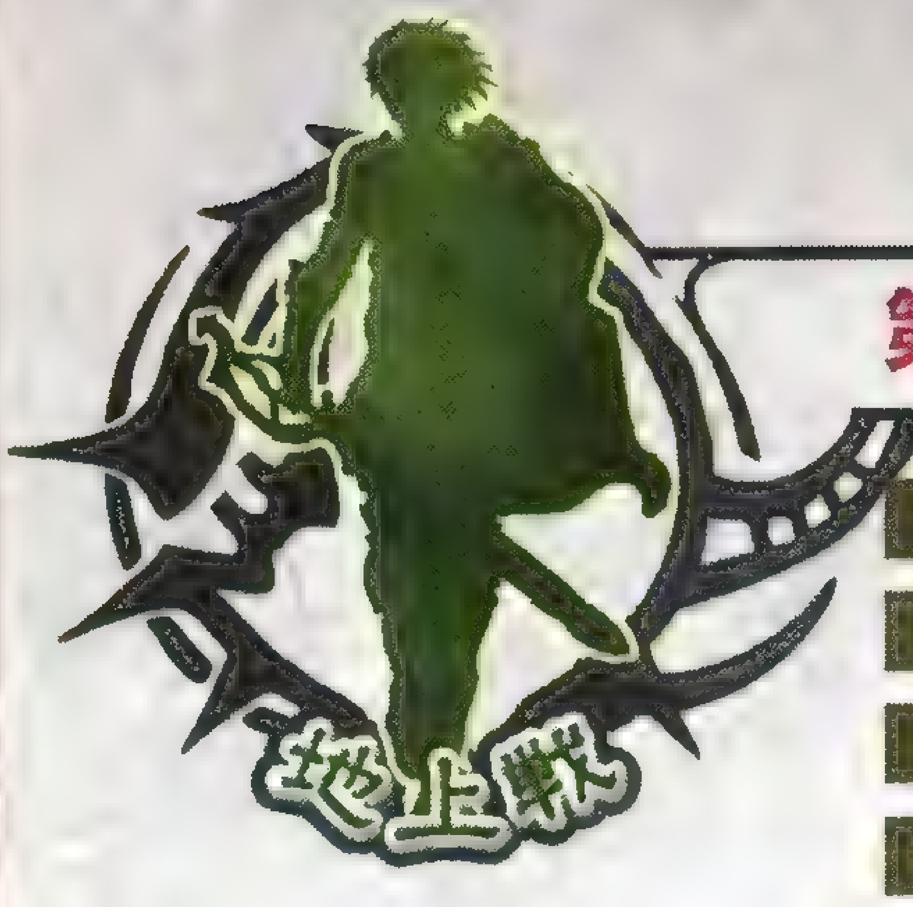
⬅スプラッシュブレスは連射性能が高い。少ないチャンスに攻撃を叩き込め！

POINT B 注目と振り向きは状況によって使い分けよう

敵の攻撃を回避して素早く反撃に移ることが空中戦の基本。それを支えるのが振り向きや注目といった特殊な操作だ。通常、振り向きはL1＋R1ボタンを使うが、実は振り返る速度は注目＋L2ボタンの方が速い。遠距離での戦闘では、すぐに反撃に移れるため、注目の方が便利なのだ。一方、振り向きには、いつでも使える小回りの良さがある。一長一短だが、双方の利点を知り使い分ければ、空中戦がより楽に戦えるようになるだろう。



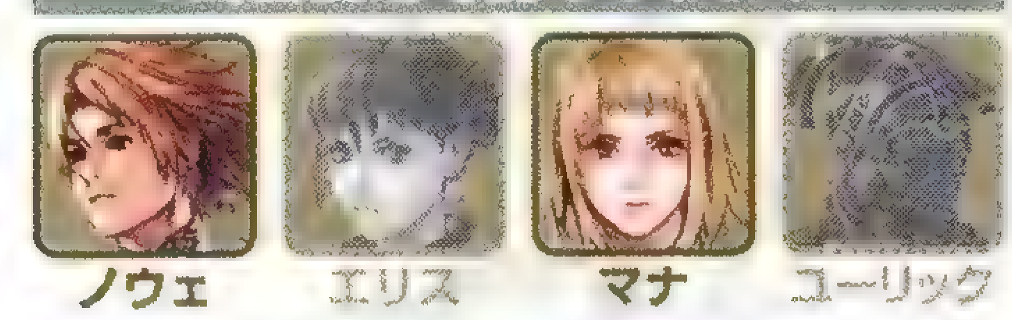
⬅振り向きは、自分のリズムで戦いを組み立てられるのが最大の利点だ。

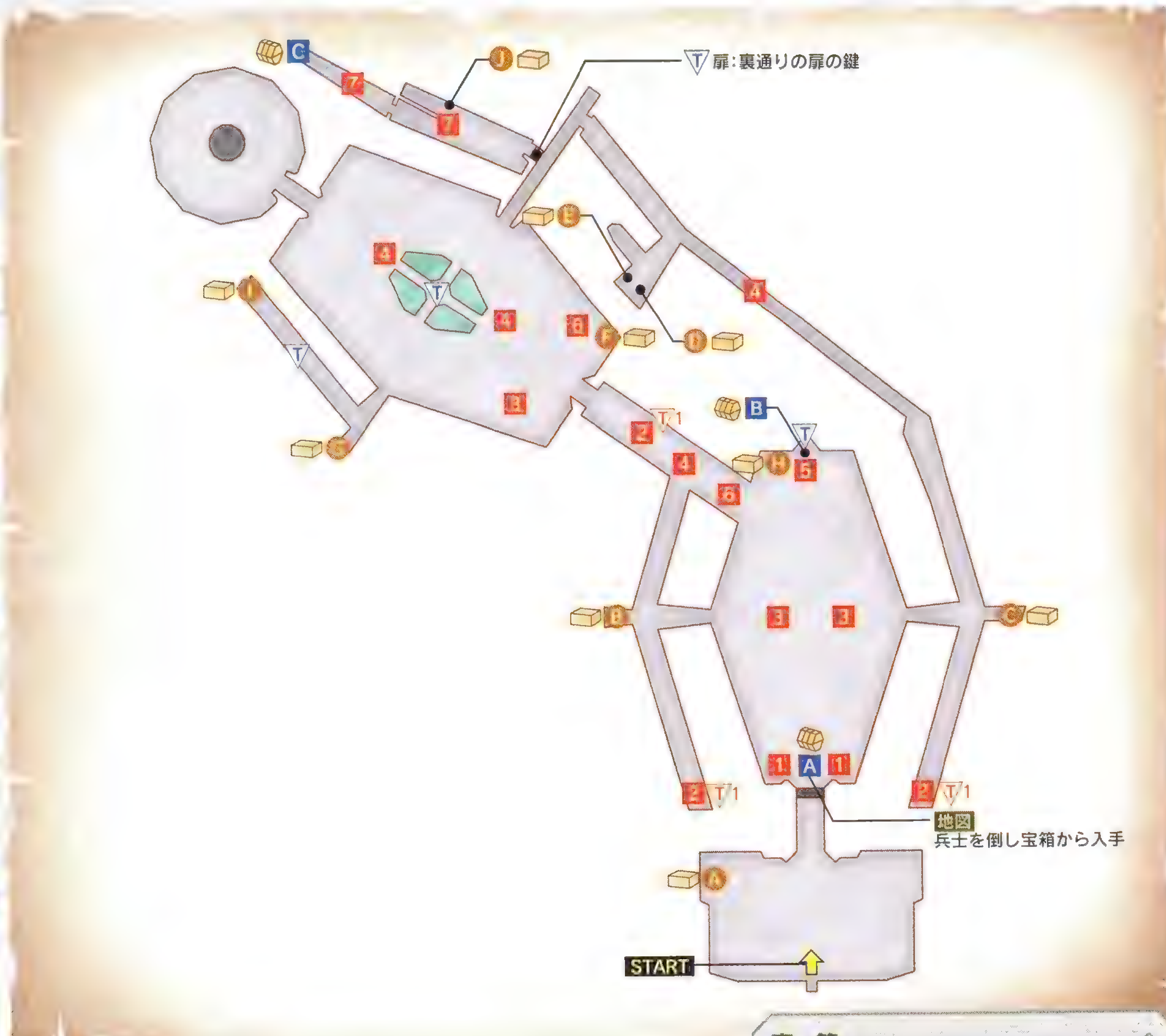


第五章 二節 錆の町

クリア条件	仮面の男を捜し出せ！
ミッション数	8
敵総数	57体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 遊撃兵(光)×4➡P353
2 賞金稼ぎ×3➡P355
3 遊撃兵(光)×8➡P353
4 遊撃兵(光)×14➡P353
5 一般兵士(光)×5➡P350
6 遊撃兵(光)×20➡P353
7 賞金稼ぎ×3➡P355



宝箱

A 地図
B 裏通りの扉の鍵
C 護衛兵士の剣➡P298

木箱

A 200G
B HP回復スフィア
C 200G
D HP回復スフィア
E 200G
F HP回復スフィア
G 300G
H 300G
I 200G
J 2000G

基本戦術 -Basic Tactics-

町の人の協力を得て、仮面の男を捜し出せ

さびれた裏町で仮面の男を捜し出すミッション。まず最初に現れた騎士を倒し、この町のマップを手に入れよう。マップを入手したら東の路地裏に入り、賞金稼ぎに襲われている人を助けて情報を手に入れる。その後、マップ中央で襲われている人を助け、さらに北にいる町人から情報を得よう。情報を入手後、町の中央で協力者に会い、教会で「裏通りの扉の鍵」を入手。このとき、騎士に協力者を倒されるとゲームオーバーになるので注意。北東の裏通りに鍵を使って入り、3人の賞金稼ぎを倒せば、仮面の男が現れてクリアとなる。



⬅細い路地裏を行ったり来たりする。序盤に入手したマップを見ながら、目的地をたどっていこう。



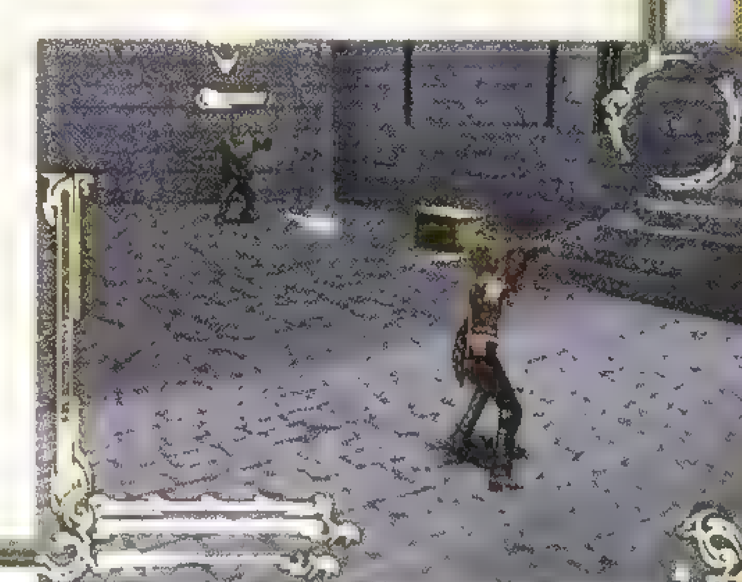
➡このマップ最大の難関が賞金稼ぎ。トリッキーな動きに翻弄されず、ガードから弾き返しを狙おう。

ミッションフローチャート

- この町に【仮面の男】がいるという……。彼を探し出し、騎士団の情報を入手しろ！ 1
- "賞金稼ぎ"が町の人を襲っている！助け出せば、町の人から情報が得られるかもしれない。 2
- 町の人が何者かに襲われている。彼を助け出せ！
- "賞金稼ぎ"が町の人に襲いかからんとしている。賞金稼ぎの手から町の人を守れ！ POINT A
- 北の裏通りに情報を持つものがいるらしい……。裏通りに向かい情報を入手しろ！ 3
- 仮面の男の情報を持つ者が教会で待っている。教会に向かい、情報を受け取れ！ 4
- 協力者らしき者が襲われている！騎士団達の手から彼を救い出せ！ 5
- 【裏通りの扉の鍵】を手に入れた。裏通りに向かい、仮面の男と落ち合え！ 6 7

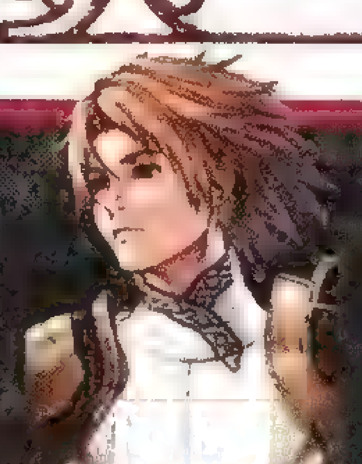
POINT A 賞金稼ぎの攻撃を逆手に取り、大ダメージを与えよう

時折、賞金稼ぎはナイフを投げ攻撃をしてくる。これを弾き返して賞金稼ぎに当てると、一気に半分近くHPを減らせるぞ。



Chap. 4 第五章 仲間

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

剣のコンボで戦おう

素早い動きの賞金稼ぎに対抗するには、長剣では少々遅い。攻撃速度の速い剣の方がいいだろう。使用するコンボは攻撃範囲が広く、隙が少ない基本コンボの龍乱舞が最適。敵が離れたら、すぐにコンボを止めることを忘れないようにしよう。



エリス

狭い場所では突きが有効

狭い路地での戦闘が多いこのマップでは、エリスの突き攻撃が威力を発揮する。見た目以上に長くてガード崩しの効果があり、必ず吹っ飛ぶという性能はかなり優秀だ。倒れた敵をコンボで引き起こし、確実に倒していこう。



マナ

賞金稼ぎには杖もいい？

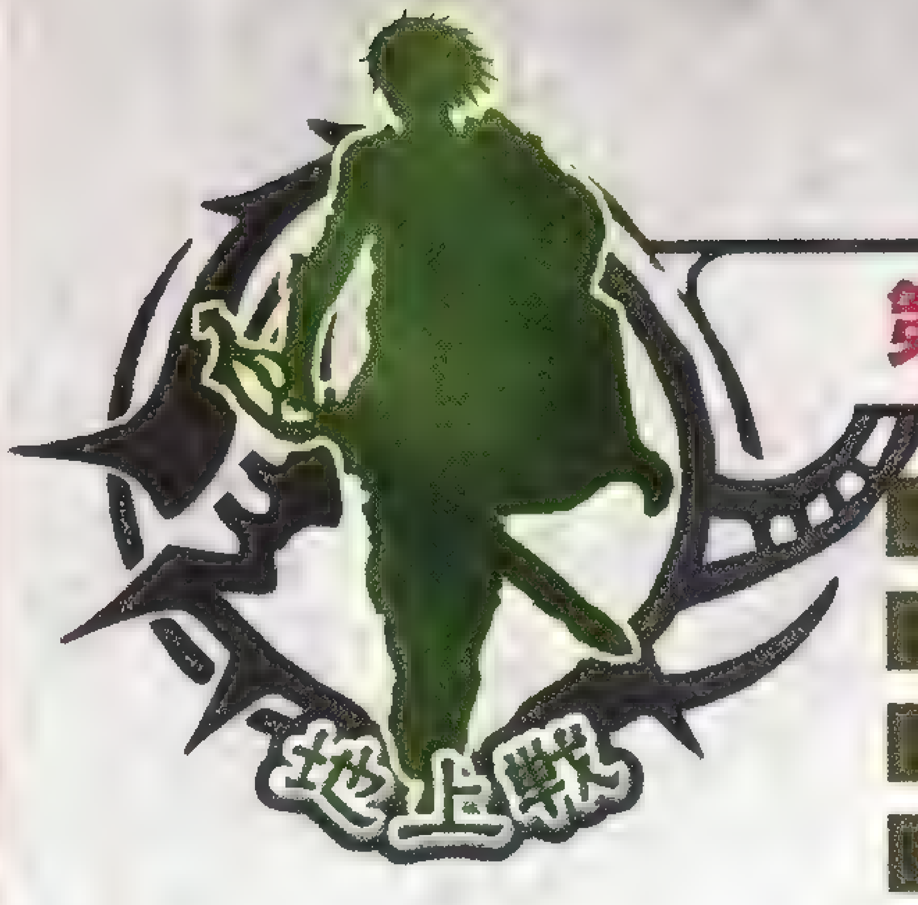
杖の基本コンボ・舞姫の連撃は、周囲360度すべてをフォローできる便利な技。トリッキーな技で姿を追い切れないのなら、敵の近くで舞姫の連撃を連続して出しているだけでも効果がある。敵の方から勝手に技の範囲内に飛び込んできてくれるのだ。



ユーリック

追いつめてコンボ攻撃

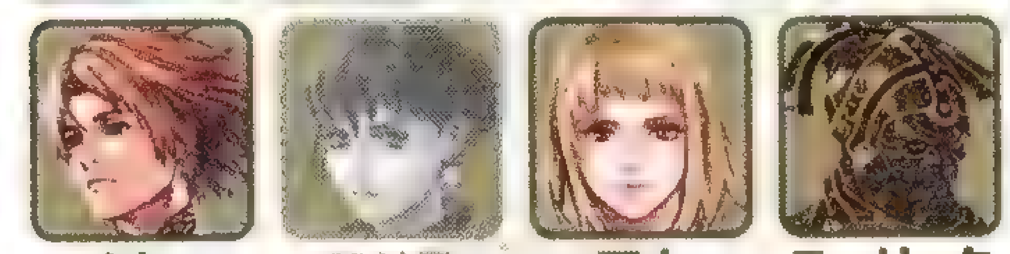
動きの速い賞金稼ぎを正面から打ち倒すのは難しい。ジリジリと敵を通路の隅に追いつめ、突進系のコンボをお見舞いしよう。ヒット後は敵が弾け飛んでしまうので、レーダーを見て落下地点を確認。ダウンしたところを再度コンボ攻撃だ。



第五章 三節 錆の町

クリア条件	錆の町から脱出しろ！
ミッション数	7
敵総数	141体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 遊撃兵(光)×20➡P353

2 一般兵士(光)×6➡P350
遊撃兵(光)×70➡P353
賞金稼ぎ×10➡P355

3 一般兵士(光)×15➡P350
護衛兵(光)×1➡P351

4 一般兵士(光)×6➡P350
オーガ×1➡P356

5 オーガ×4➡P356

6 一般兵士(光)×7➡P350
ミノタウロス×1➡P357



オーガ



ミノタウロス

宝箱

A 正門の鍵

木箱

A 1000G
B 1000G
C 200G
D 1000G

基本戦術 –Basic Tactics–

ノウェの兄貴分、ユーリックの実力は!?

仮面の男がユーリックとわかり、驚くノウェ。再会の喜びもつかの間、騎士団に囲まれ3人は脱出を試みる。スタート地点周辺の騎士を倒したら、北の広場へ向かおう。途中の敵は無視してしまってかまわない。広場に入ると騎士団の策にはまり、護衛兵を含む兵士が現れる。彼らを倒すとさらにオーガが援軍として追加され、自動的にプレイヤーはユーリックと交代する。魔物に対して高い攻撃力を誇るユーリックでオーガを倒そう。広場の敵を全滅させたら、町の入り口へ。入り口前にはオーガが4体、そしてさらにミノタウロスが出現する。どちらもユーリックの得意な相手なので、ジャンプ攻撃と兜割りの連続攻撃で倒していこう。コンボは魔物の足下にしかヒットせず、敵の的になるだけなので、ひざまずかせた時以外は使わないように。



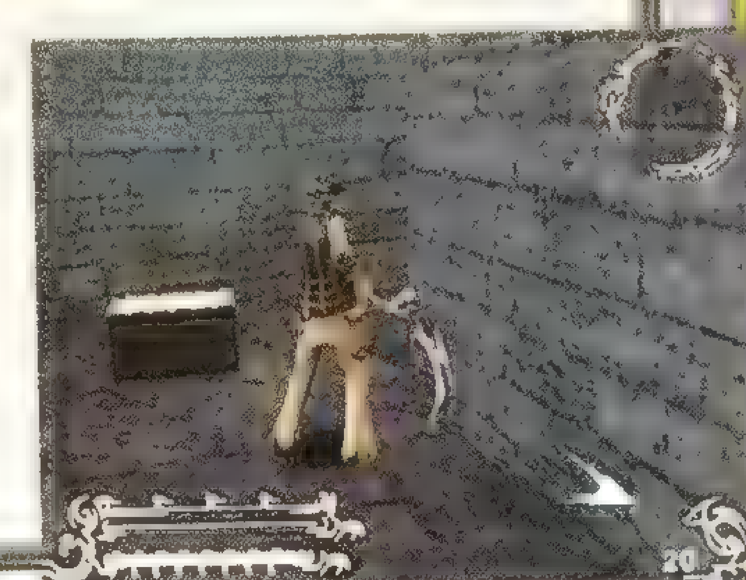
⬅ミノタウロスは、サイドステップで背後に回って攻撃。これを数度繰り返せば、あっさり倒せるぞ。

ミッションフローチャート

1. この町はすでに騎士団に包囲されているようだ……。捕らえられる前に、急いで町から脱出しろ！
2. "ユーリック"の語る北の広場の門へ向かえ！
3. 北の裏口は、すでに騎士団に包囲されていた。兵士達を全滅させ、逃げ道を確保しろ！ (POINT A)
4. 騎士団が"オーガ"を引き連れて現れた！オーガを倒せ！
- 町の正門へ向かえ！
5. 月光を背に忌まわしき巨人"オーガ"が徘徊している。オーガを倒せ！
6. 騎士団の操る魔獣"ミノタウロス"が出現した！ミノタウロスを倒せ！

POINT A 路地裏の騎士を倒してお金と経験値を稼いでいこう

ミッションの大半は表通りだが、裏通りにも騎士はいる。お金の入った木箱も数多く存在するので、忘れずに寄って稼いでおこう。



Chap. 4 第五章 仲間

2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



ユーリック

巨大な魔物たちを一瞬のうちに滅ぼせ！

ノウェやエリスでは手間どる巨大な魔物もユーリックにかかれば赤子同然。だが、攻撃面では抜群のユーリックも、防御面ではかなりの問題児。HPは多くとも、受けるダメージが大きくては意味がない。特に巨大な魔物たちは攻撃力が高い敵が多く、油断をするとすぐにHPが点滅してしまう。大きなダメージに惑わされず、しっかり攻撃を避けながら戦おう。



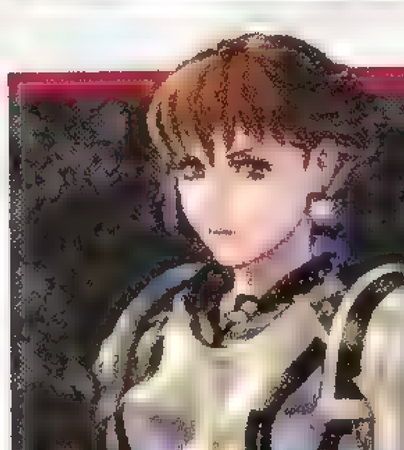
⬅巨大な魔物との戦闘はヒット&アウェイが基本。敵の攻撃範囲に立ち止まるな！



ノウェ

騎士団全滅を狙え！

北の広場には数多くの騎士が出現する。戦わなくとも問題ないが、経験値稼ぎに全て倒してみてもいい。



エリス

敵の動きを見極めて戦え

基本的に攻撃力が高いため、魔物相手でも十分に渡り合える。ユーリックのHPが減ったらエリスの出番だ。



マナ

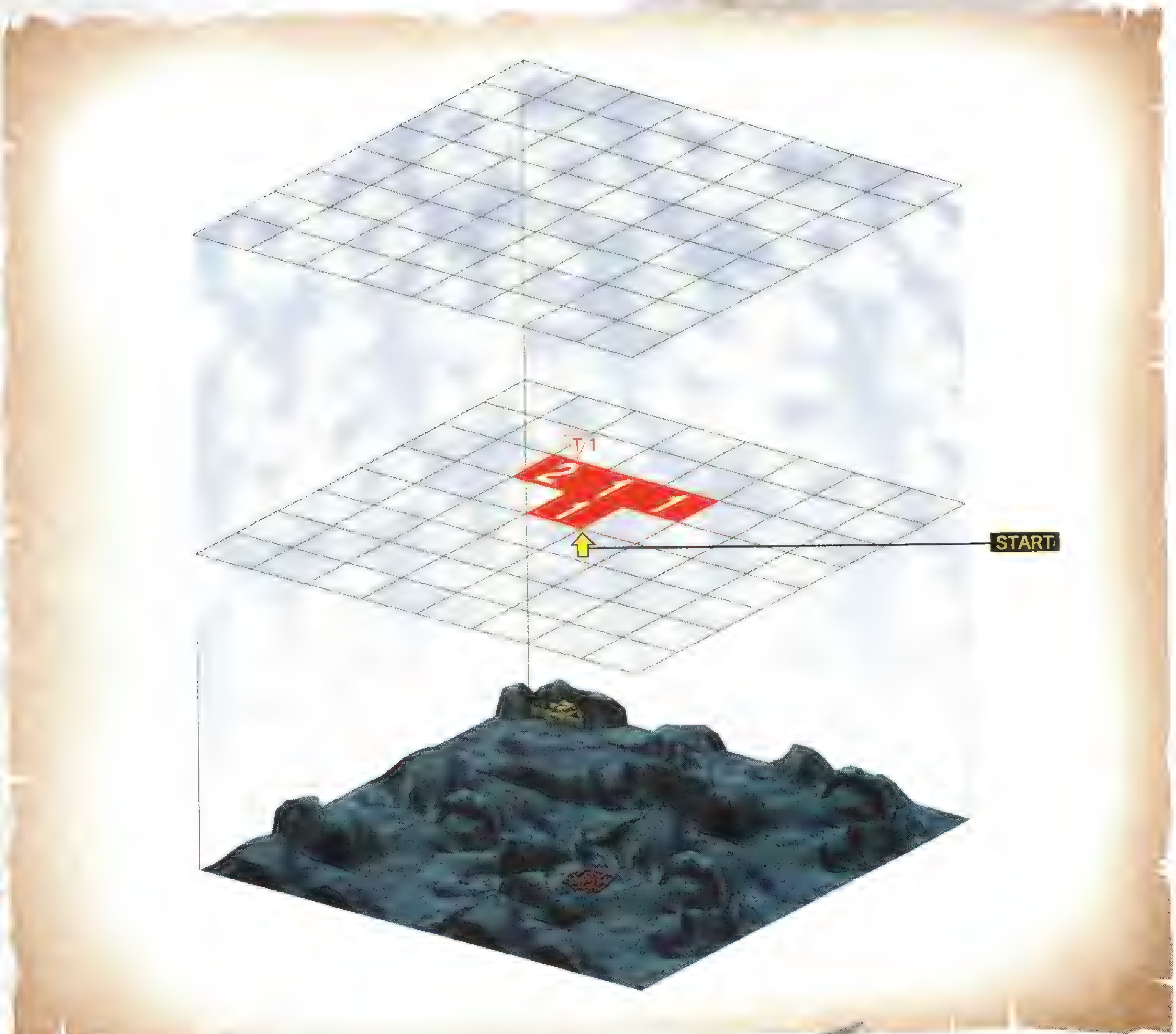
魔物にも魔法が効果的

オーガやミノタウロスなど、強力な魔物たちにも魔法はよく効く。兵士ともども魔法の餌食にしよう。

空中戦

第五章 四節 無明の渓谷

クリア条件	騎士団から逃げ切れ！
ミッション数	2
敵総数	26体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 高速飛空艇(光)×5➡P371
飛空艇(光)×20➡P370

2 戦闘艇×1➡P371


高速飛空艇(光)


飛空艇(光)

Check Enemy

戦闘艇

騎士団が使う空戦用兵器。大砲やホーミング弾、機雷など多彩な武器を装備し敵を寄せ付けない。耐久力も高く、まさに空飛ぶ要塞だ。



HP	1281
基本攻撃力	C
EXP	4000

基本戦術 ‒Basic Tactics‒

追手を殲滅し、宝光の直轄区へ急げ！

飛空艇20機、高速飛空艇5機とこれまでにない大兵団でノウェたちの行く手を阻んでくる騎士団。まずは飛空艇を数機落としてブレススフィアを入手し、攻撃力を増強させる。そして高速飛空艇を1機ずつ誘導して引き離し、撃墜していこう。高速飛空艇は交差した瞬間に攻撃すると、攻撃の失敗が少ない。このステージは時間制限がないので、ファイヤーボールやブレススフィアを使って確実に落としていこう。高速飛空艇をすべて落としたら、残った飛空艇を撃破。すべての高速飛空艇と飛空艇を撃墜させると、戦闘艇が現れる。接近しすぎるとかなり危険なので、追尾弾のロックがギリギリかかる距離を保って攻撃しよう。ブレススフィアを温存しておけば、かなり楽に戦闘艇を撃墜できるだろう。



⬅高速飛空艇は被弾覚悟で正面から攻撃。攻撃の発射音が聞こえたら、スライド移動と加速で横を抜けよう。

ミッションフローチャート

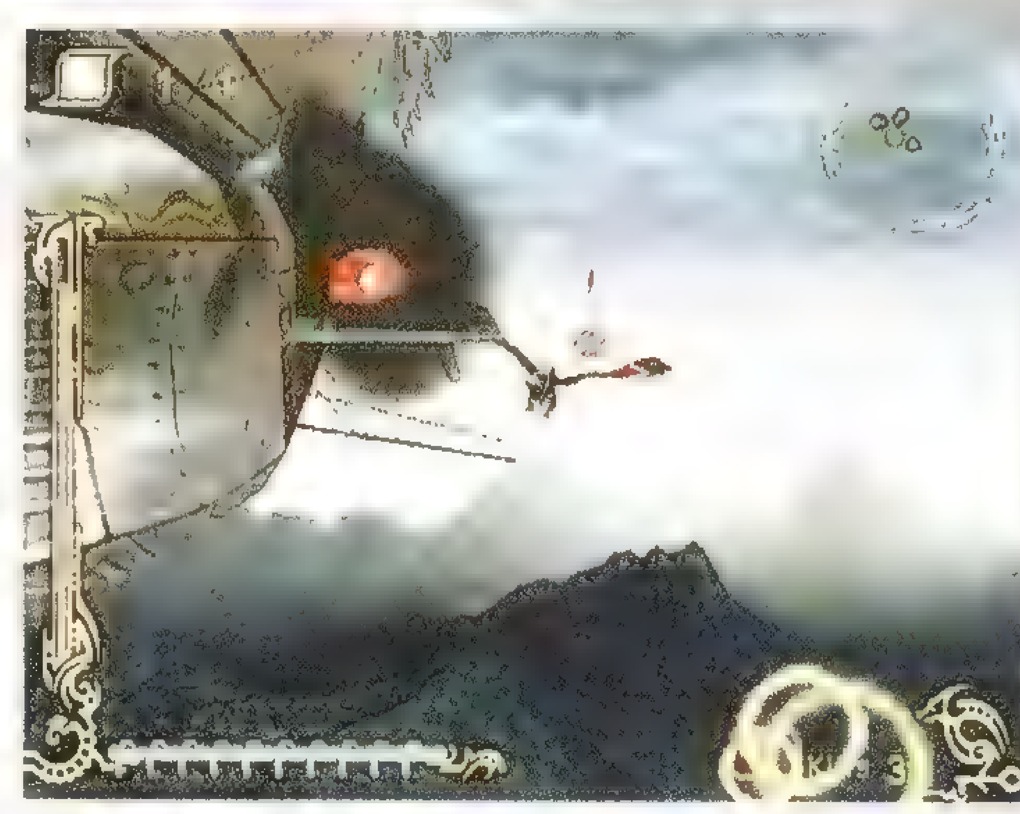
この数の騎士団から逃げ切るのは至難の業だ。覚悟を決め、灼熱の炎で壊滅させろ！ 1 POINT A

⇩

騎士団の"戦闘艇"が出現！撃ち落とされる前に奴らを撃墜しろ！ 2 POINT B



⬅飛空艇の射程は意外と長い。目の前の敵だけでなく、後ろや横からの攻撃にも注意！



➡正面から戦うと苦戦必至の戦闘艇だが、ヒット＆アウェイで戦えば安全だ。

POINT A 飛空艇の大軍団は追尾弾で少しずつHPを減らそう

それほど脅威ではない飛空艇だが、数多く揃っていると厄介。1機を攻撃していると、上下左右や背後から攻撃が飛んできて、ダメージを受けることも少なくない。安全に戦うなら、追尾弾を多用しよう。ロックオンし続けたまま敵陣営を加速で突っ切り、振り向きざまに追尾弾を発射。これを繰り返せば、少しずつだが確実にダメージを与えられる。だが、ブレススフィアを出すためにも、とどめにはファイヤーボールを使おう。



⬅1機にすべてのロックオンを集中させれば、大ダメージを与えられるぞ。

POINT B スプラッシュブレスを貯めて強敵を瞬殺しよう！

連射性能、追尾性の高いスプラッシュブレスは、ボス戦に最適のブレススフィア。攻撃力はほどほどだが、最大99発まで貯めることができるため、連続で攻撃しても弾が切れることは少ない。高速飛空艇や戦闘艇などの強敵を素早く倒すためには、入手しておきたいスフィアだ。ただ、別のスフィアを取ってしまうとそれまでのストックがなくなってしまうので、間違ってほかのスフィアを回収してしまうと泣くに泣けない状況になってしまう。



⬅飛空艇を破壊した直後は要注意。破壊直後の地点への加速は控えた方がいい。

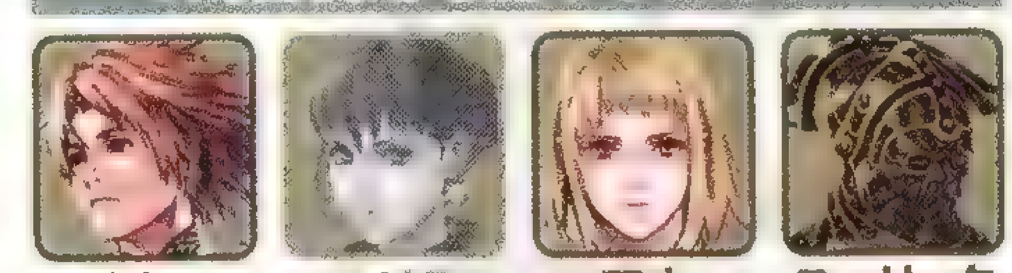


第五章 五節

宝光の直轄区

クリア条件	光城郭の内部へ侵入しろ！
ミッション数	6
敵総数	321体
特殊入手武器	デスポッドを全滅させる。 ➡宝箱 A

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック



ENEMY DATA

1 一般兵士(光)×150➡P350
弓兵(光)×18➡P354

2 一般兵士(光)×100➡P350
弓兵(光)×6➡P354
護衛兵(光)×7➡P351
魔術師(光)×20➡P352

3 ミノタウロス×3➡P357
弓兵(光)×15➡P354

4 デスポッドA×2➡P361

※：Aは3の敵全滅後、レグナに乗ると出現。



弓兵(光)



魔術師(光)

宝 箱

A 処刑台の記憶➡P340

木 箱

A 300G
B 300G
C 300G
D 300G
E 300G
F 300G
G 300G
H 300G

基本戦術 -Basic Tactics-

光城郭を守る大兵団を倒し内部へ侵入せよ！

フィールドは広く、これまでにない大兵力が砦を守っている。レグナで一掃したくなるところだが、砦の上にいる弓兵から集中砲火を浴びることになり被害が大きい。地上に降りて、少しずつ兵士を倒していく方が賢明だ。騎士を倒していくと、20体の光の魔術師が登場する。魔術師はマナと交代して戦っていこう。

魔術師を守るように護衛兵も出現するが、魔術師と護衛兵を巻き込むように魔法で攻撃するか、魔術師を倒した後にノウェに交代して倒すといい。魔術師をすべて倒すと、弓兵とミノタウロス3体が現れる。ユーリックにチェンジしてミノタウロスを1体ずつ引き離し、ヒット&アウェイで倒していこう。ミノタウロスを3体倒せばクリア目前。城塞の正門の前にたどり着けばクリアだ。



←敵の数が多く、無傷で凌ぐのは困難。HP回復スフィアを出すようにチェインを繋げていこう。

ミッションフローチャート

宝光の直轄区は"光城郭"という砦に守られている。まずは砦を守る兵士達を壊滅させろ！ 1

"光の魔術師部隊"が現れ、ノウェ達を狙っている！魔術師達を倒せ！ 2

残った兵士達の目には、まだ狂気の光が宿っている。外郭に残る騎士団を壊滅させろ！

山道から魔獣を引き連れた"増援部隊"が出現！応戦し、奴らを全滅させろ！ 3

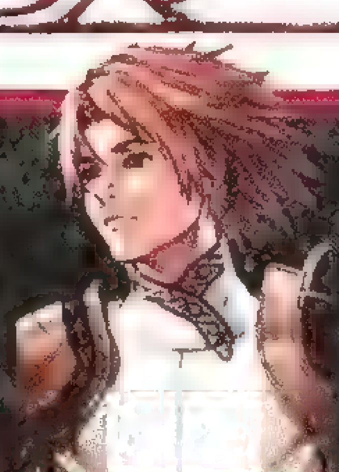
もはや外郭は壊滅状態だ。光城郭正面に向かい、内部へ侵入しろ！

騎士団が魔物を召還した！魔物どもを撃ち落せ！ 4 POINT A

POINT A 騎士団が召喚したデスポッドを倒して武器を入手！

最後の援軍となるミノタウロスをすべて倒した後、レグナに乗ると、2体のデスポッドが現れる。これを倒すと斧「処刑台の記憶」が入手できる。レグナを安全に戦わせるために、乗る前にマップ上の弓兵をすべて排除することを忘れないように。

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

背後の騎士に注意せよ!

騎士に対して高い攻撃力を発揮できるノウェにとって、集まってくる騎士は願ってもない敵。だが、数が多すぎると処理に困ることもある。特に背後からの敵には対処が難しい。コンボをしながら円を描くように移動すると、ぐっと被害を減らせるはずだ。



エリス

牛をも止める脅威の槍

どのキャラクターでもミノタウロスは脅威だが、エリスならば正面から戦っても叩き伏せることができる。その秘密は突き攻撃。ミノタウロスの突進攻撃も一突きで止めることができる。周囲で突き攻撃を繰り返せば、無傷でミノタウロスを倒せるぞ。



マナ

魔術師は魔法で倒そう

1カ所に3人ずつ集まっている光の魔術師を1人ずつ倒すのは効率が悪い。杖にもよるが、3人が攻撃範囲に収まるよう魔法を使えば、一気に倒すことができる。護衛兵も巻き込めれば言うことはない。MPは周囲の騎士を攻撃して回復させよう。

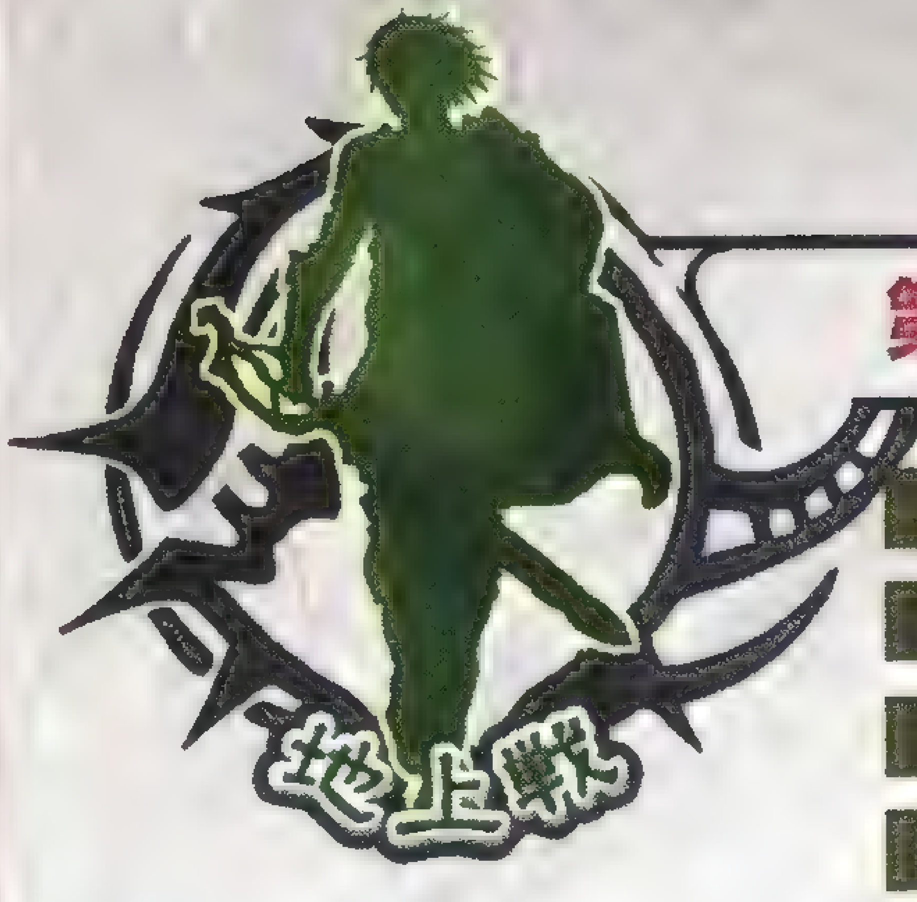


ユーリック

魔物相手でも油断は禁物

魔物に対して高い攻撃力を持っているためか、ゴリ押しでなんとかなる場面も多い。だが、ミノタウロスをこの方法で倒そうとすると、パワー負けをし大ダメージを受けてしまうことも。終盤でゲームオーバーになると目も当てられない。慎重に戦おう。

Chap. 4 第五章 仲間

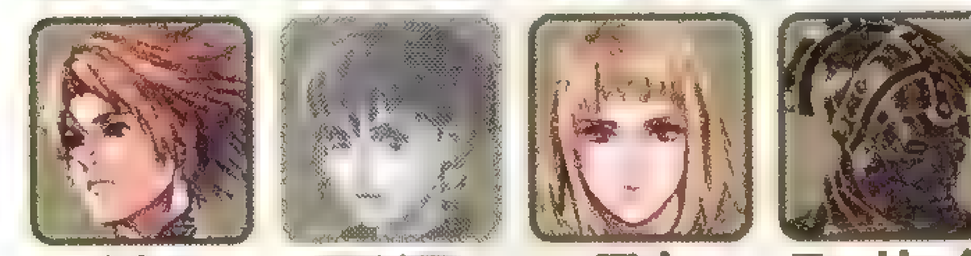


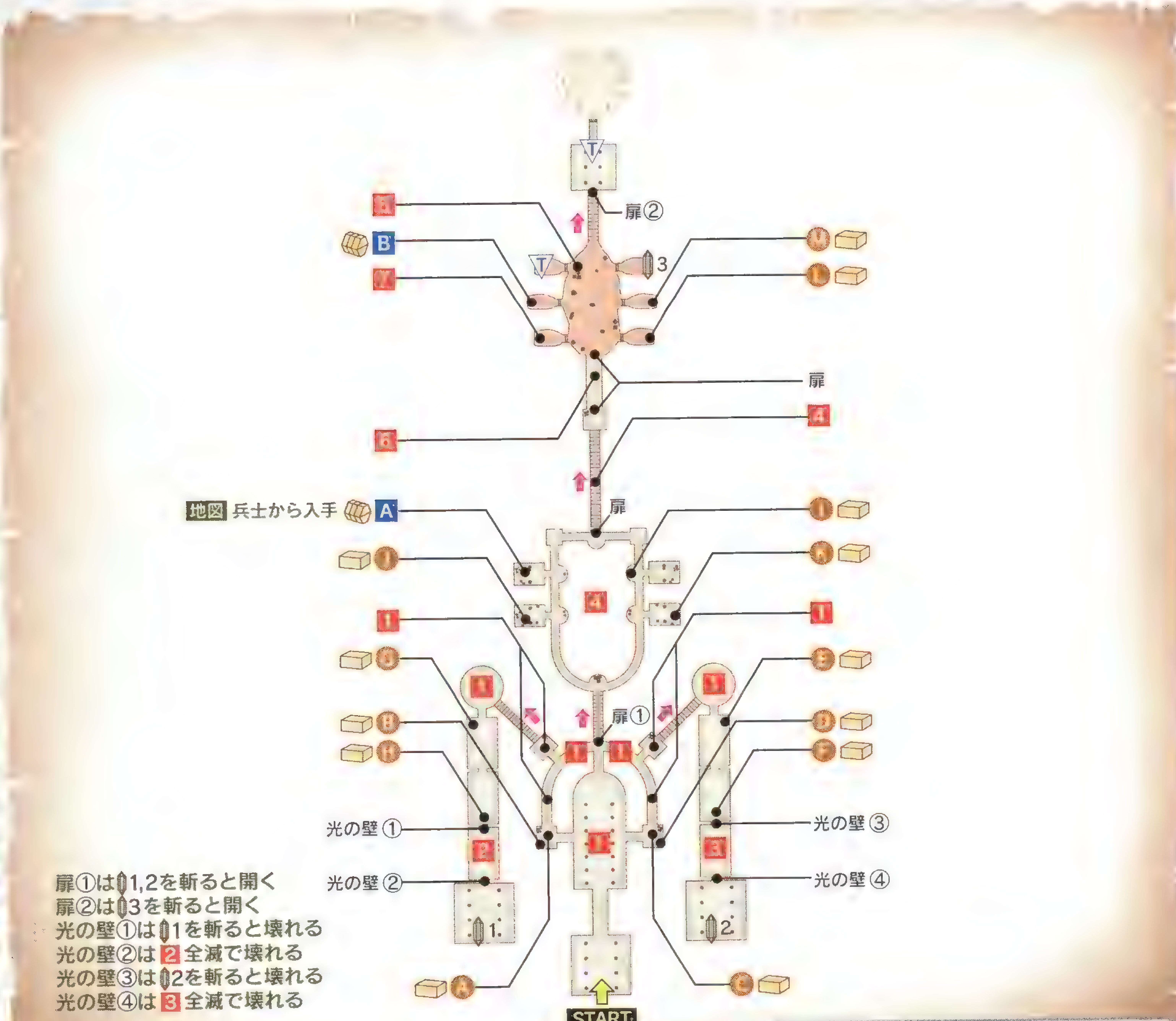
第五章 六節

光城郭

クリア条件	光の聖壇を目指せ！
ミッション数	9
敵総数	105体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 一般兵士(光)×40➡P350
護衛兵(光)×1➡P351
弓兵(光)×16➡P354

2 魔術師(光)×4➡P352

3 護衛兵(光)×2➡P351

4 一般兵士(光)×11➡P350
魔術師(光)×15➡P352

5 一般兵士(光)×10➡P350

6 一般兵士(光)×5➡P350

7 護衛兵(光)×1➡P351

※地下牢の扉を開ける順番を間違えると3回まで敵が出現。



護衛兵(光)　魔術師(光)

1回目	一般兵士(光)×8➡P350
2回目	一般兵士(光)×4➡P350
	魔術師(光)×3➡P352
3回目	護衛兵(光)×3➡P351

宝箱

A 地図
B 拷問部屋の肉腕➡P275

木箱

A HP回復スフィア
B 2000G
C MP回復スフィア
D 2000G
E 300G
F HP回復スフィア
G 300G
H HP回復スフィア
I HP回復スフィア
J 300G
K MP回復スフィア
L MP回復スフィア
M HP回復スフィア

基本戦術 —Basic Tactics—

砦の罠を解き明かし、光城郭最深部を目指せ！

数々のトラップが施された光城郭は、1つずつ仕掛けを解かないと先には進めない。まず、左右の階段を登り、部屋の奥にあるクリスタルを攻撃して道を切り開こう。左右2つのクリスタルを発動させると1階中央の階段が解放され、2階への道が開かれる。この回廊の魔術師は、壁で反射する魔法を使ってくる厄介な敵。魔法に強いマナに交代して進もう。回廊の西の部屋にいる敵を倒すと、光城郭のマップが手に入る。この後、北にある幻影の壁を攻撃すると道が開けるはずだ。

壁を抜けた先は地下牢のトラップ。鉄格子に刻まれた線の少ない順に開けていけば良い。順番を間違えると最高3回まで、騎士団が襲いかかってくるので気を付けよう。最後の鉄格子の中にあるクリスタルを攻撃すれば、聖宝玉への扉が開かれる。



⬅光城郭の通路は狭く、遠距離攻撃をしてくる敵が多い。レーダーで敵が見えたらガードしながら進もう。

ミッションフローチャート

- 光城郭の奥にある"光の聖壇"を目指し、封印の鍵【聖宝玉】を破壊しろ！ 1～3
- 【光る床】から強力な魔力を感じる……。魔力を自在に操れる者しか進めなさそうだ……。 A
- この部屋は【幻覚の風】が吹いている……。だが"ヤハ"の術を知る者には効かなそうだ……。
- 手に入れた地図を元に、偽りの壁を探し出せ！ 4
- 牢獄の異変に気づいた騎士団が終結！全滅させろ！ 7
- 邪魔者は消えた。再び鉄格子の仕掛けを解け！
- 騒ぎに気づいた兵士達が待つまってきた！応援を呼ばれる前に全滅させろ！ 5
- 兵士達は全滅した……。鉄格子の仕掛けを解き、光の聖壇を目指せ！
- "護衛兵"の待ち伏せだ。返り討ちにしろ！ 8

POINT A キャラクターの能力を活かしてトラップを解除しよう

1階の左右にある階段の先のトラップは、右がマナ、左がユーリックで簡単に解除できる。手前の部屋には強敵がいるので注意しよう。



2周目以降キャラ戦術 —Character Tactics—



ノウェ

弓兵を最優先で攻撃

離れたところから素早い攻撃をしてくる弓兵は、放置しておくと先に進むことすら危うくなる。発見したら、最優先で倒していこう。コンボを使って吹っ飛ばすと捜している間に撃たれて危ないので、2～3段の短いコンボを繰り返して確実に倒していこう。



エリス

狭い通路で力を発揮

光城郭には狭い通路が多く、突き攻撃のリーチが長いエリスには有利な戦場だ。特に階段の上り下りで相手の位置が確認しづらい時は、突き攻撃をしながら進んでいくと安心だ。突きから斬り上げ、そしてコンボと攻撃を繋げていこう。



マナ

接近して一気に倒せ！

魔術師の攻撃は壁に反射するため、思わぬところから攻撃を受けてしまうことが多い。これを防ぐには至近距離でガードするか、魔術師を倒してしまうかの2つ。詠唱中に懐に飛び込み、魔法攻撃をガードしたら、すぐにコンボを使って倒そう。



ユーリック

護衛兵を壁に押しつけろ！

護衛兵と正面から普通に戦うと返り討ちにあってしまうが、突進系のコンボを使って壁に押しつけると驚くほどのダメージが期待できる。最後の1～2発の威力が非常に大きいので、壁際でお手玉するように連続ヒットさせると驚くほど簡単に倒せるぞ。

地上戦

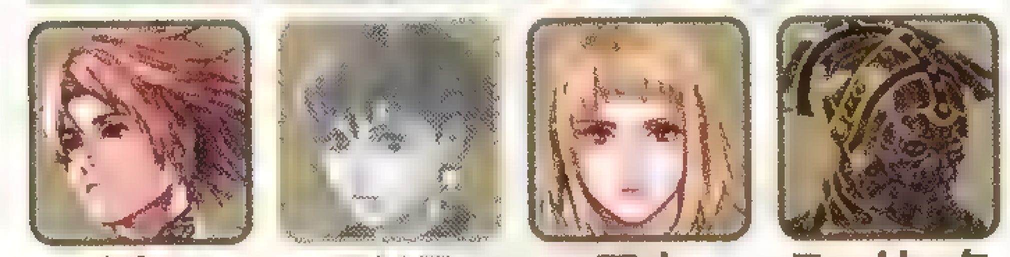
第五章 七節

光城郭

クリア条件 石巨人を倒せ！



1周目使用可能キャラクター





ノームはプレイヤーの周囲にランダムに出現
石巨人頭は最後に倒したノームと同じ位置に出現

ENEMY DATA

1 ノーム×40➡P362

Enemy Data 石巨人 ×1 ➡P363

HP	7794	防御属性	–
基本攻撃力	S	ガードブレイク値	–
攻撃頻度	A	EXP	600

石巨人攻撃パターン 石巨人を倒せ！

どの攻撃もダメージは大きく、少しの油断で瀕死になりかねない。動きは遅く、どの攻撃か判別しやすいので、攻撃の兆候を見たらすぐに回避だ。



⬅石巨人へは頭部以外、ほとんどダメージを与えられない。ジャンプ攻撃を駆使して戦っていこう。



横殴り攻撃

対処法 右腕だけが動き出したら、石巨人から離れてジャンプ。攻撃は遅いので避けるのは楽だ。



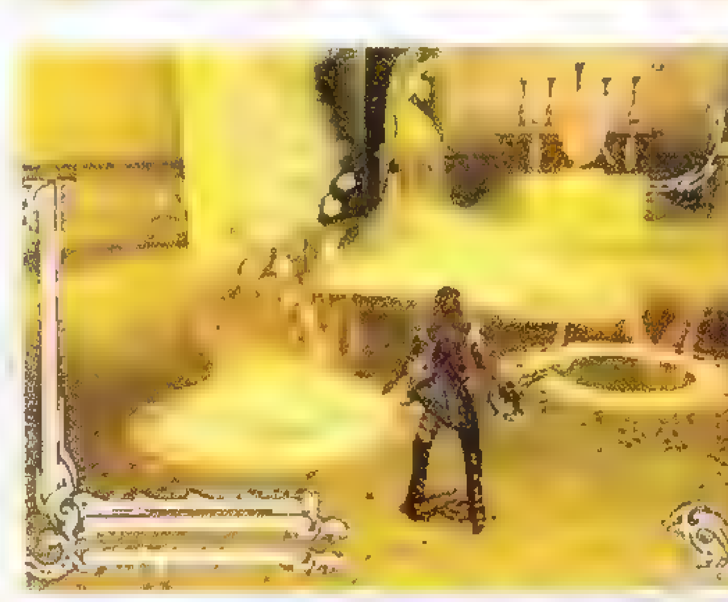
石投げ攻撃

対処法 地面に手を突っ込んだら攻撃の前触れ。石巨人から離れ、ジャンプで避けよう。



振り下ろし攻撃

対処法 腕だけでなく、衝撃波に当たってもダメージを受ける。これもジャンプして回避しよう。



石の槍攻撃

対処法 地面に描かれた魔方陣から石の槍が飛び出す。足下の魔方陣に注意して隙間を抜けよう。

基本戦術 -Basic Tactics-

キャラクターを使い分けて石巨人に挑め！

大きさに圧倒されてしまいがちだが、攻撃にはパターンがあるので、まずそれを覚えてしまおう。攻撃の要となるのは魔物同様、石巨人にも大ダメージが与えられるユーリック。ジャンプ攻撃で頭部を狙おう。ジャンプ攻撃と兜割りの連続攻撃も有効だが、兜割りの着地の隙に攻撃されることがあるので控えた方がいい。一発当てたら離れて攻撃を回避、そしてまた接近とヒット&アウェイでじっくり戦っていこう。まれに、頭の木に攻撃を当てると回復スフィアやお金が出ることがあるが、無理に取りに行くと危険なので自重した方がいい。石巨人の攻撃はどれもダメージが大きいので、戦闘前にはありったけのHP回復アイテムを装備するといいだろう。

POINT A

石の槍攻撃はマナで回避

石の槍は魔法扱いの攻撃なので、魔法攻撃力が高いマナでの連続攻撃をしていこう。



POINT B

石投げ攻撃を逆手にとって巨人に大ダメージを与えろ！

石巨人が緑色の岩を手にしたら、反撃のチャンス！　その瞬間を狙って魔法をヒットさせると、岩が当たって大ダメージを与えられる。

対ノーム戦

ノームは魔術師に分類されているため、マナで戦おう。基本コンボの舞姫の連撃はノームの攻撃を弾きつつダメージを与えられるので心強い。コンボを使っているだけでMPが貯まっていくので、折を見て魔法を使おう。ゲージが約半分になると、石巨人が出現する。





←↑コンボと魔法を使ってノームたちを倒していこう。

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ユーリック

2周目でも頼りになる兄貴分

2周目でも攻略に変化はないが、石巨人の攻撃力が大きく上がっているため一発でも攻撃を受けると致命傷になりかねない。攻撃を避ける点に関して言えば、1周目よりも重要度は増したといえるだろう。だが、ユーリックも武器も1周目よりパワーアップしているので、攻撃面では楽になっているはず。ヒット&アウェイを忘れずに、石巨人の頭部を切り刻んでいこう。



←振り下ろし攻撃は、接近していると腕と衝撃波両方のダメージを受けることもあるので注意。



ノウェ

石の槍地帯で敵を斬れ！

石の槍攻撃中に走り回る石巨人の頭を攻撃すると、アイテムやお金が出ることがあるので狙ってみよう。



エリス

ノームにコンボを当てろ

エリスのコンボは前に進む距離が長いので、離れているノームにもダメージを与えやすい。



マナ

実は経験値の稼ぎ場所？

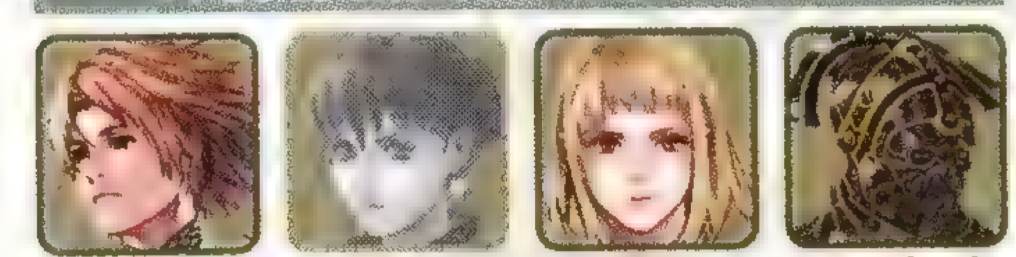
ノームの経験値は意外に高く、舞姫の連撃だけで倒せるこのマップはマナの経験値稼ぎに最適だ。

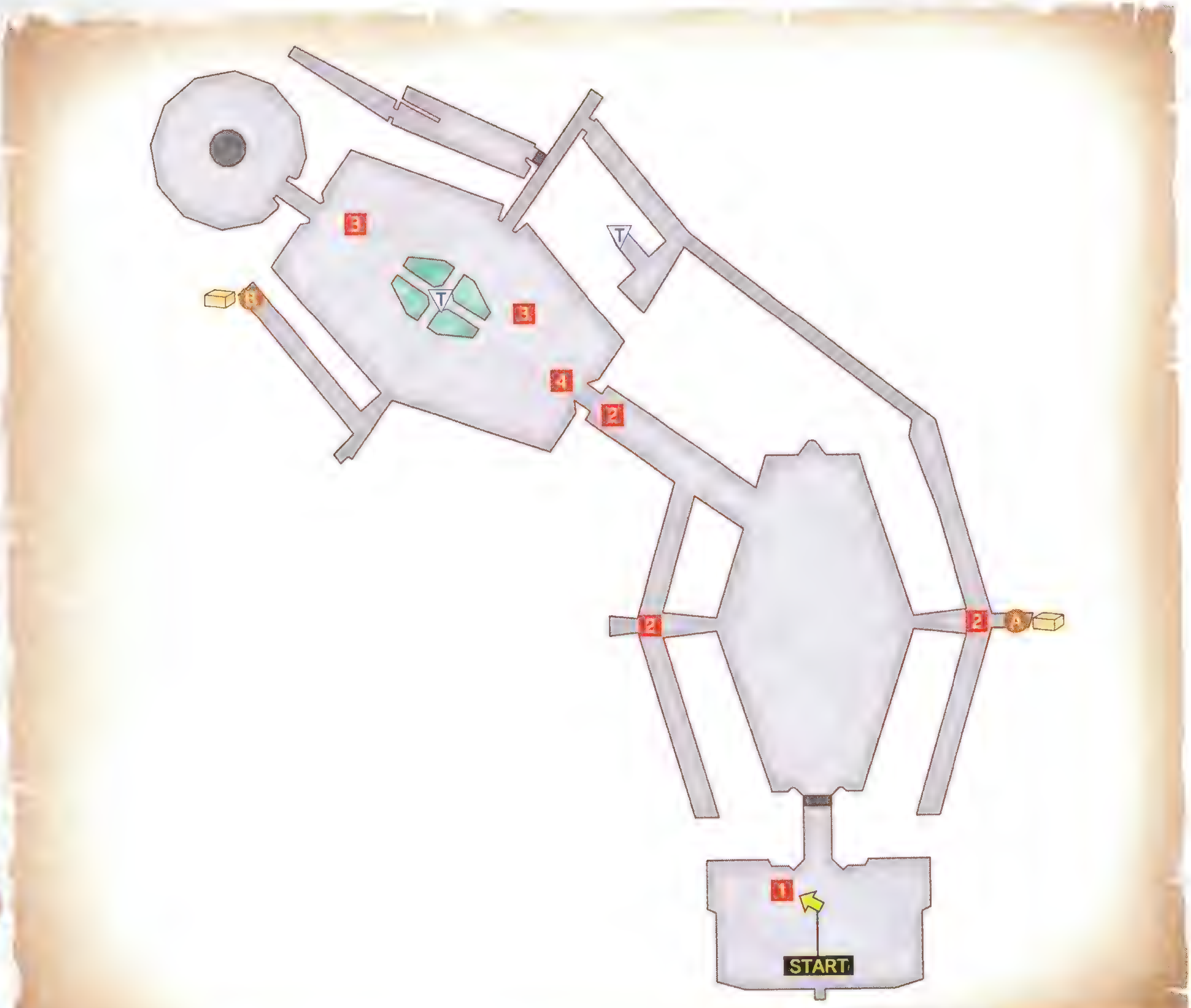
地上戦

第五章 八節 錆の町

クリア条件	町の人を守りながら封印騎士団を全滅させろ！
ミッション数	7
敵総数	46体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 賞金稼ぎ×2➡P355
2 賞金稼ぎ×4➡P355
3 賞金稼ぎ×3➡P355
一般兵士(光)×20➡P350
4 一般兵士(光)×6➡P350
オーガ×3➡P356
ゴブリンシャーマン(光)×8➡P359


オーガ


ゴブリンシャーマン(光)

宝箱

なし

木箱

A 300G
B 300G

基本戦術 –Basic Tactics–

町を開放して、直轄区の情報を入手しよう

次の直轄区に向かうべく錆の町に情報を仕入れに戻ってきたノウェたち。まずはスタート直後に2人の賞金稼ぎに襲われている町人を助けることになる。その後、3カ所にいる4人の賞金稼ぎを倒すと、情報屋の居場所を聞き出すことができる。情報屋の話を聞いた後、噴水の広場へ向かうと騎士団と賞金稼ぎが襲いかかってくるので返り討ちにしよう。騎士団員を6人倒すと、町人による援軍イベントが発生。残る敵を一掃すると、魔物と騎士の混成部隊が出現する。キャラクターを使い分けて、敵を撃破していこう。全滅させればステージクリアだ。



⬅村人が倒されるとゲームオーバーになってしまう。ダメージ覚悟で人質から引き離し、戦っていこう。



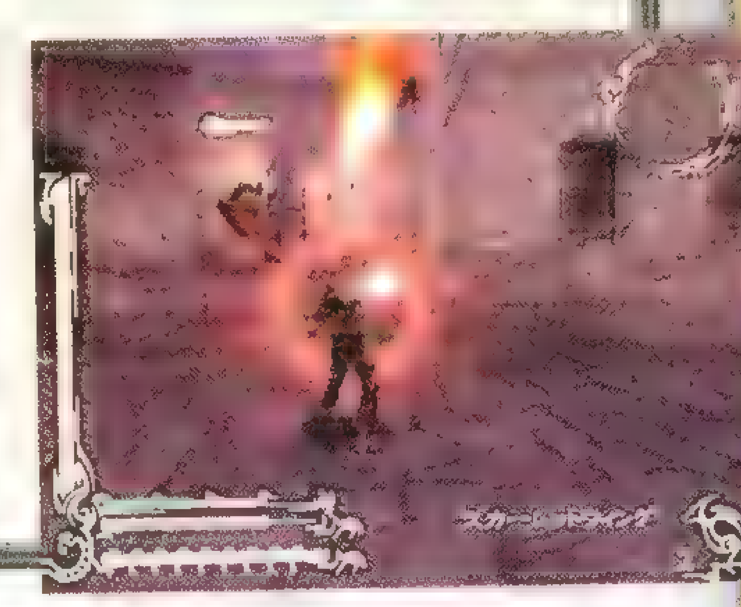
➡終盤の増援は、ユーリックがオーガ、ゴブリンシャーマンがマナ、騎士がノウェと分担して戦おう。

ミッションフローチャート

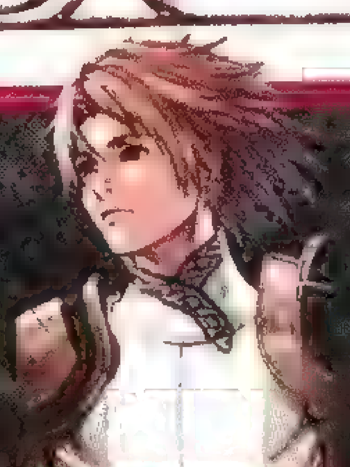
- 町の人を守りながら、"賞金稼ぎ"達を倒せ！ 1
- 賞金稼ぎ達を探して斬れ！ 2
- 東の裏通りにいる情報屋の元へ向かえ！
- 噴水の広場まで向かい、賞金稼ぎ達を倒せ！ 3 POINT A
- 賞金稼ぎが封印騎士団を呼び出した！町を荒らす無法者達を倒せ！
- ノウェの奮戦を目の当たりにした錆の町の人々が、武器を手に取り、広場に集まってきた！
- 封印騎士団が魔物を連れ出した！魔物ともども葬り去れ！ 4

POINT A 賞金稼ぎの相手はノウェ？ マナ？ ユーリック？

賞金稼ぎと一番安全に戦えるのは、実はマナ。基本コンボの攻撃範囲と魔法を有効に使えば、時間はかかるが最小限の被害で倒せる。



2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



ノウェ

賞金稼ぎを力押しで倒せ

人質がやられる前に賞金稼ぎを倒さなくてはならないが、あのトリッキーな動きを完全に捉えるのは至難の業。ここは、広範囲攻撃系のコンボでまとめて攻撃すればいい。2周目に入手できる「古の覇王」で覚える龍撃刃を使えば、かなり楽に倒せるだろう。



エリス

脅威の突きで敵を完封

信じられないほどのリーチを持つ突き攻撃を使えば、賞金稼ぎを寄せ付けずに倒すこともできる。突き攻撃でダウンさせ、遠い間合いから再び突き攻撃をすれば、賞金稼ぎに何もさせずに体力を減らすことができるぞ。一度試してみては？



マナ

最大魔法で敵を一掃！

噴水広場での戦いは、マナの実力を遺憾なく発揮できる場所でもある。軽く敵をまとめて魔法を放てば、一瞬で敵戦力を半分以下にすることも可能だ。使用する魔法はクロウ系やトルネードアイなど攻撃範囲の広い魔法がいいだろう。



ユーリック

オーガを倒して安全確保

終盤に出現するオーガは攻撃力が高く、またリーチもあるため、放置しておくと多大な被害を受けてしまう。姿を確認したらすぐにユーリックに交代して、速攻で倒してしまおう。同じ魔物でもゴブリンシャーマンは苦手なので、マナと交代だ。

ノウェの記憶

第五章
仲　間

Story

"仮面の男"の行方を追って……

ノウェたちは、宝光の直轄区の情報を得るため"錆の町"へ向かった。そこには騎士団を抜けた"仮面の男"がいるという。しかし"錆の町"を荒し回る賞金稼ぎに追われ、思うように情報を集められない。多額の賞金がかかっているノウェたちに群がる賞金稼ぎたち。

そこに"仮面の男"が現れた。賞金稼ぎを追い払った"仮面の男"の正体は、かつてオローの配下にいた騎士ユーリックだった。ノウェとユーリックは思わぬ再会に喜ぶ。

暗闇の町に現れた"隻眼の男"

しかし喜びも束の間、賞金稼ぎに加え騎士団までもが彼らを包囲しようとしていた。夜の町で死闘を繰り広げる三人。だが敵の数は増えるばかりだ。北の門からの突破を試みる三人の前に、騎士団をなぎ倒す"隻眼の男"が現れた。

「嫌……助けて……」

"隻眼の男"を目にしたマナは脅えたようにその場に立ちすくむ。混乱した状況の中、舞い降りたレグナに乗り、三人はなんとか"錆の町"を離れることに成功するのだった。

一節

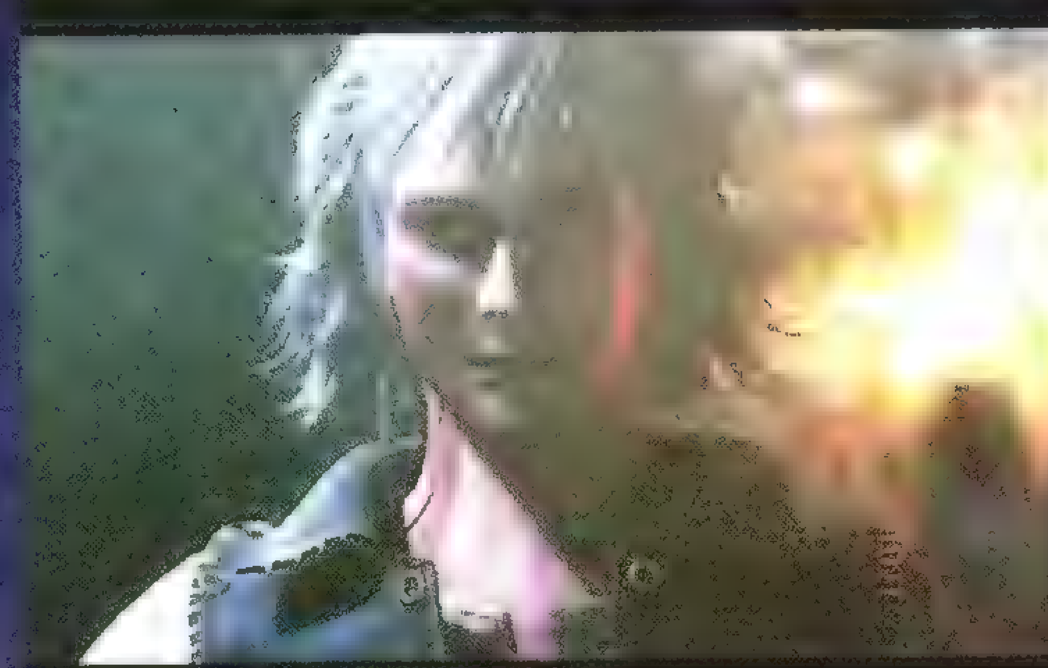


賞金稼ぎたちは"仮面の男"の素肌に驚き、逃げ去っていった。果たして彼らは何を目にしたのだろうか!?

二節

"仮面の男"ユーリック

"仮面の男"の正体は、かつてオローの配下にいた騎士ユーリックだった。彼はなぜ騎士団を抜け出すことになったのだろうか!?



三節



突如現れ、圧倒的な破壊力で騎士団をなぎ払った"隻眼の男"。謎に満ちた彼の目的とは、一体どんなものなのか!?

四節

「嫌……助けて……」

"隻眼の男"を目にした途端、混乱に陥るマナ。忘れていた過去が、彼女の中で一気によみがえったようだ。マナが抱える忌まわしき過去とは一体!?



五節

Chap. 4 第五章 仲間

次の“鍵”を破壊するためノウェはマナとともに宝光の直轄区へ向かう……。

宝光の直轄区の鍵“聖宝玉”

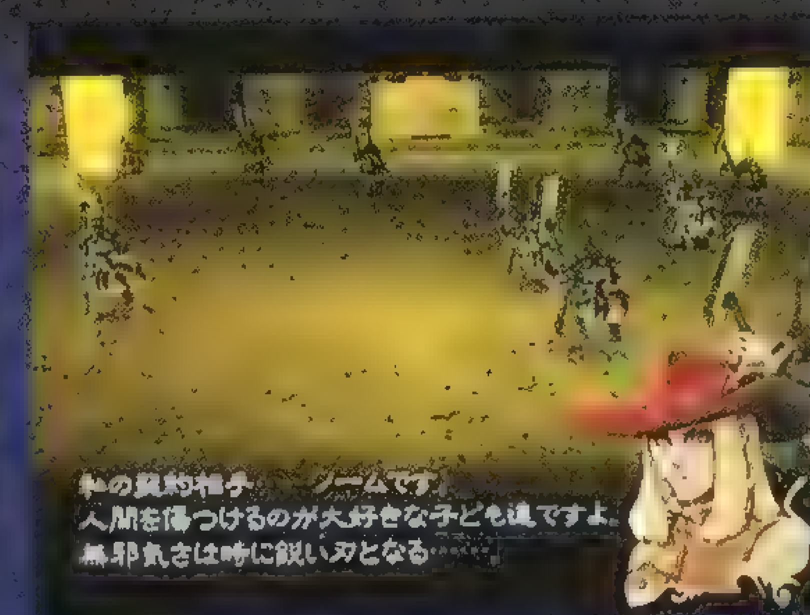
宝光の直轄区へと向かったノウェたちは、“光城郭”と呼ばれる城塞へと侵入した。この城に祀られている“聖宝玉”が、宝光の“鍵”である。敵の守備隊を突破し“聖宝玉”を見つけ出したノウェたち三人の前に“宝光の守護者”ヤハが現れる。
三人はヤハの契約者を倒し、三つ目の“鍵”を破壊する。
「……ユーリック。最期に、そなたに会えて良かった」
そう言い残して倒れるヤハ。彼はユーリックのかつての友人だったのだ。

六節

七節

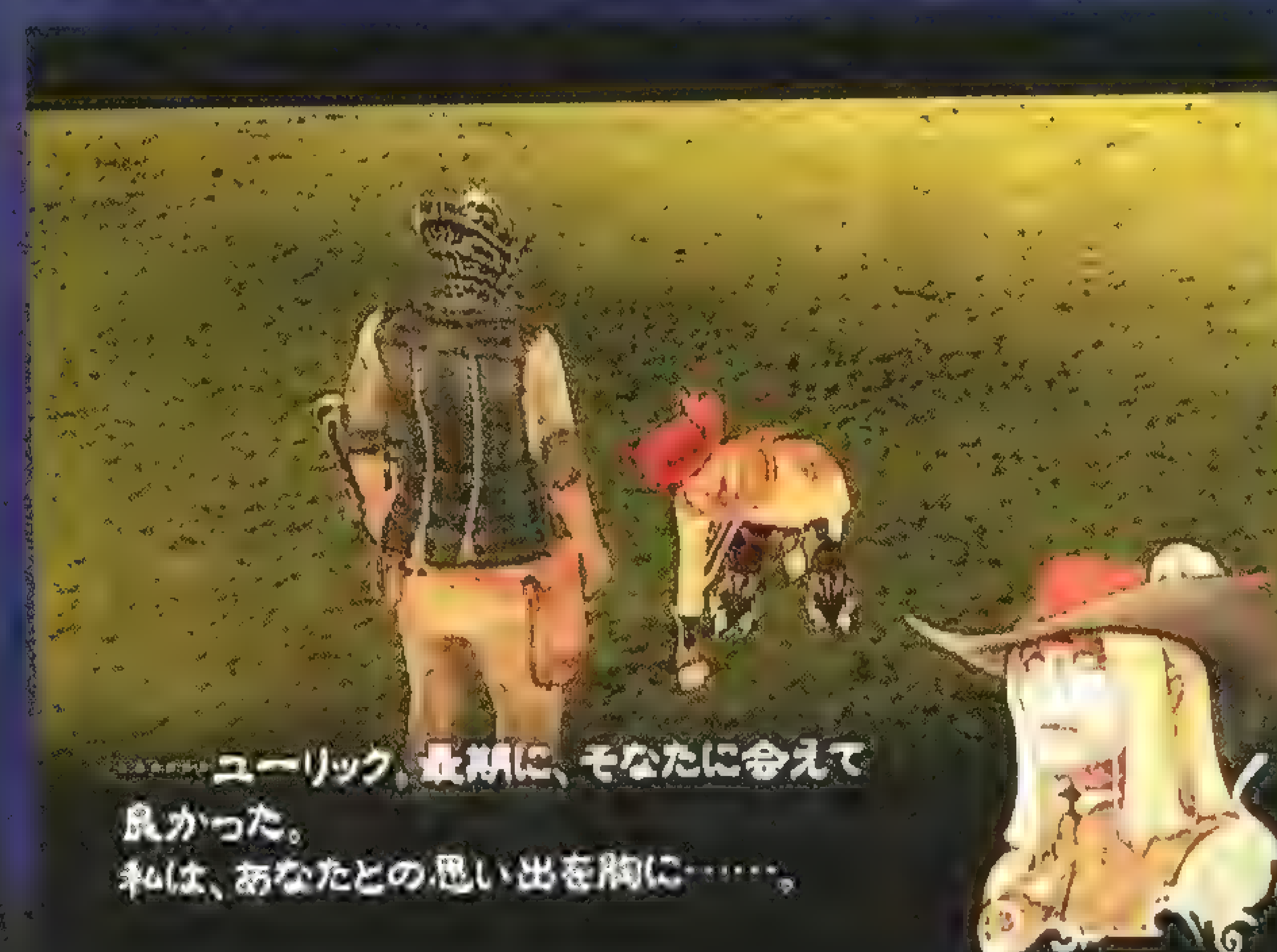
八節

ヤハの契約者ノームは、まるで孤独なヤハの願望を体現するかのように、無邪気にまとわりついてくる小さな怪物だ。



孤高に散った守護者ヤハ

騎士団での地位を望み、怪物と契約したヤハ。かつての友の死を前に「本当は、あんな奴じゃなかったのさ……」とユーリックはつぶやいた。





禍々しき仮面の奥から覗く瞳……。
その穏やかなまなざしには、
過ぎし日を呼び覚ます懐かしさが漂っていた。
優しき心を持つ男が、
自らを“髑髏”に模した理由とは――。

Chap. 4 第五章 仲間



第六章

暗雲

エリスの策にはまったノウェたち。そこでノウェはエリスからマナの正体を聞かされた……。

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック

DATA

ミッション構成	地上戦×1　空中戦×2		
入手可能武器	イウヴァルトの長剣	長剣	➡P299
出現フリーミッション	錆の町(2周目)	地上戦	➡P255
	光城郭(2周目)	地上戦	➡P256

Story

エリスが語るマナとの正体とは……?

錆の町で得た情報は、エリスの仕掛けた周到な罠だった。騎士団の大兵力を率いるエリスは、マナが18年前に世界を滅ぼしかけた天使の教会の司教だと語るのだった。



⬅大勢の騎士を率い、エリスはノウェに戦いを挑んでくる。

ミッションフローチャート -Mission Flow Chart-

章は少ないが節の内容に厚みがあり、どの節でも敵の大軍勢との戦いとなる。



2周目フリーミッション

- 錆の町　地上戦　➡P255
- 光城郭　地上戦　➡P256

一節　深淵なる大地　空中戦
➡P134

二節　閉じられた地　地上戦　— イウヴァルトの長剣入手 ➡P299
➡P136

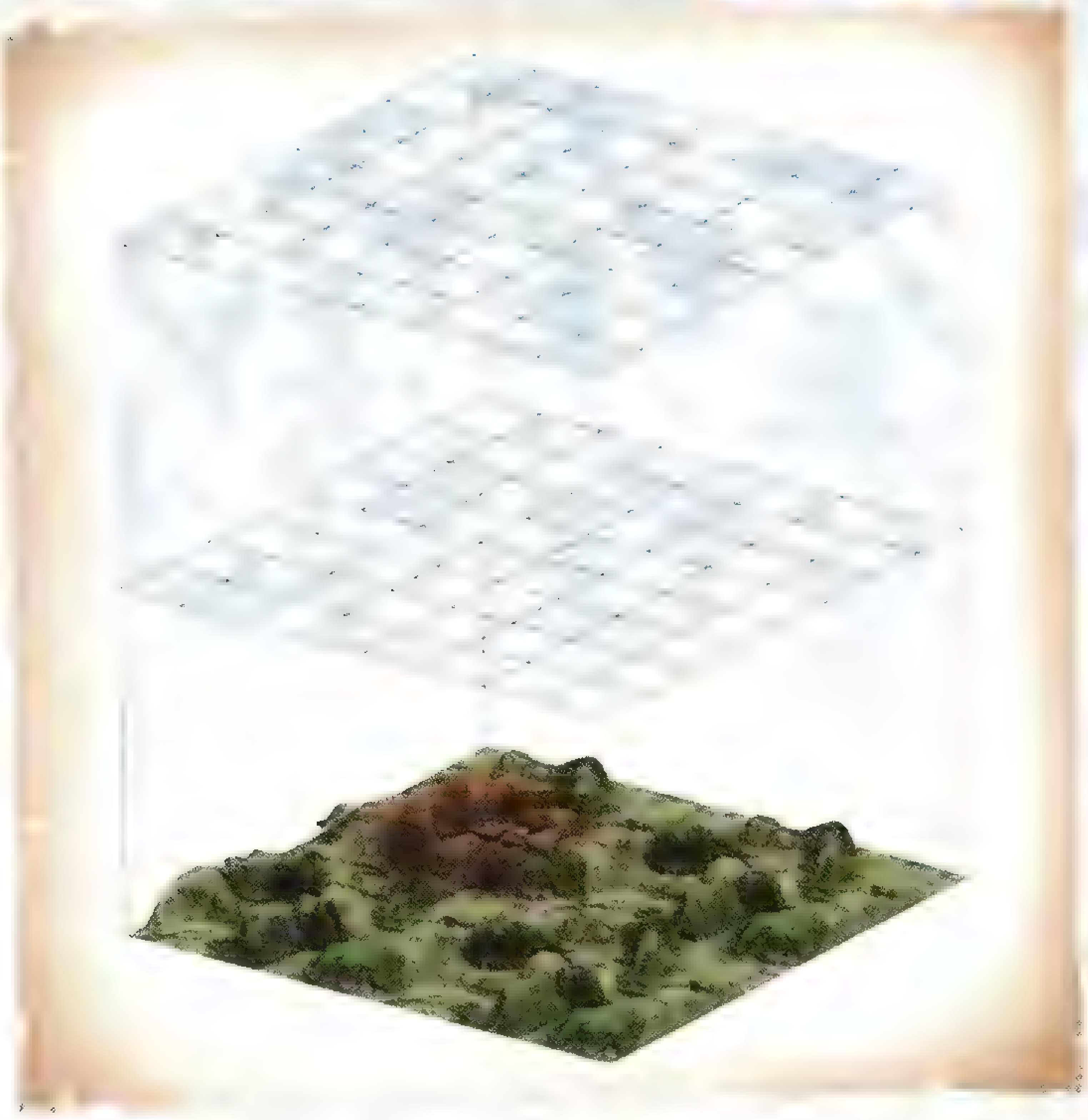
三節　深淵なる大地　空中戦
➡P138

Next Mission P142

登場マップ情報 －Map Information－

深淵なる大地

空中戦マップ



侵入、そして脱出と2つのパターンで戦う舞台となる空域。ノウェたちに対する封印騎士団の攻撃は激しく、なかでもエリス艇の攻撃は凄まじい。



⬅ノウェの行く手を阻むのは、騎士団と魔物の混成部隊。さらに戦いは熾烈になっていく。

閉じられた地

地上戦マップ



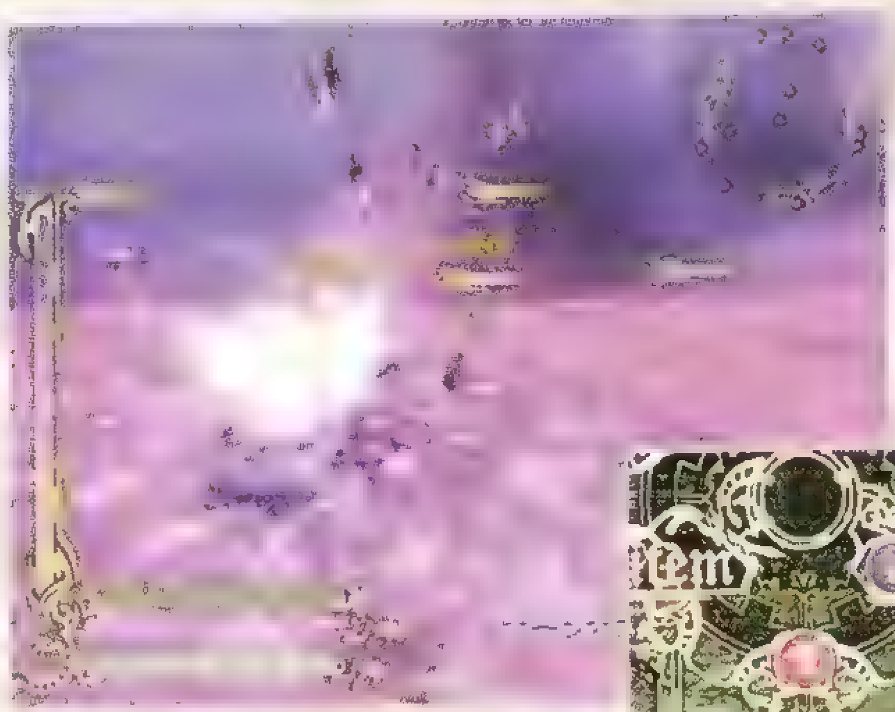
洞窟内の岩を破壊できるようになり、行動範囲が広がった。騎士団の罠にはまり、北の広場で物量戦に出た封印騎士団と戦うことになる。



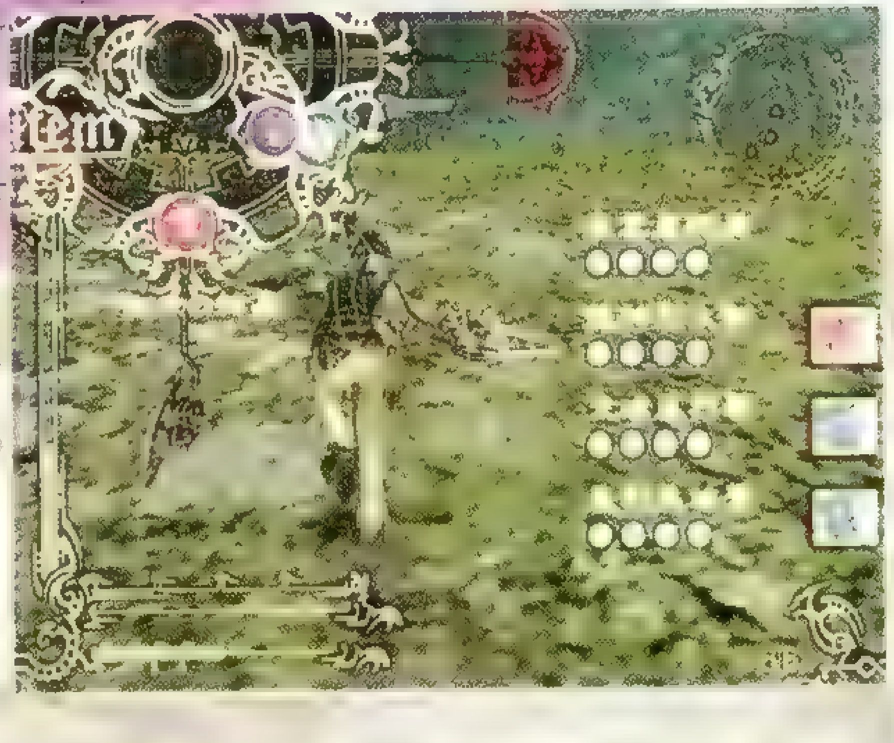
⬅騎士団に周囲を取り囲まれたノウェとマナ、そしてレグナ。この包囲網を脱出できるか？

Column コラム グランホイールには弱い武器と強い武器

グランホイールには、8本の武器をセットできる。育てたい武器＋レベル4の、それも周囲一掃型の魔法を持つ武器を1～2本セットするのがいいだろう。これは敵に囲まれた時に、武器を変更して即魔法を使えば、ピンチを切り抜けることができるためだ。例えば、杖「夢桜」は、周囲の敵を吹き飛ばしてくれるので、ピンチを脱出しやすい。さらにアイテムに「気力の結晶」を装備しておけば、MPが足りなくても安心できる。



⬅斧「不浄なる斧」の魔法で周囲の敵を一掃。体制を整えて仕切り直し。

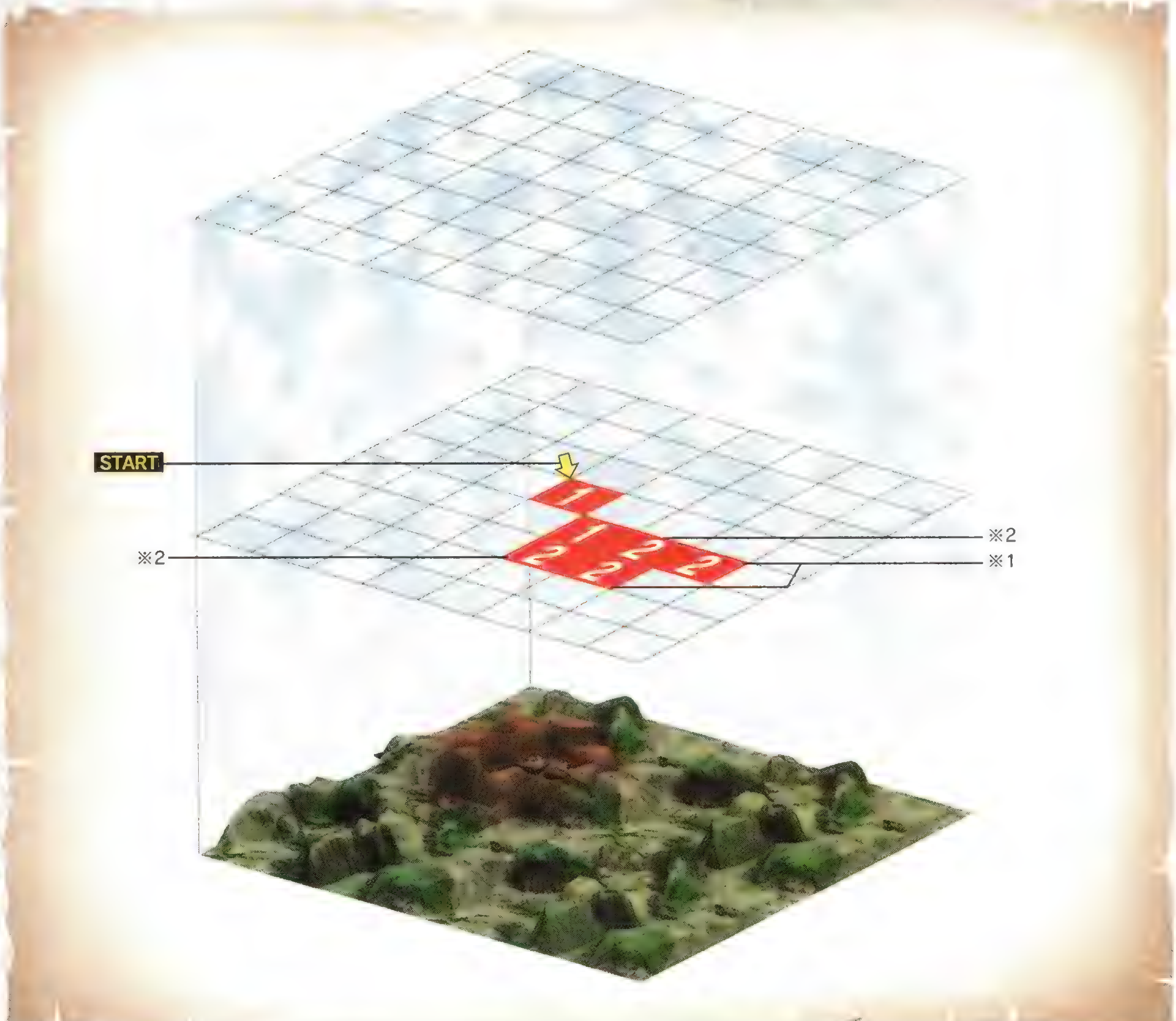


➡MPを回復させる「気力の結晶」。ピンチに備え1つは装備しておこう。

空中戦

第六章 一節 深淵なる大地

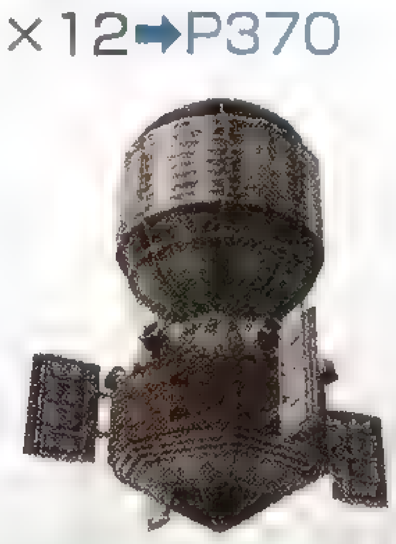
クリア条件	閉じられた地へ向かえ！
ミッション数	3
敵総数	36体(41体)
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 飛空艇(炎)×24➡P370
※1 デスポッドA×3➡P374
2 飛空艇(炎)×9➡P370
※2 高速飛空挺(炎)×5➡P371
飛空艇(炎)×12➡P370

※1：1を90秒以内に全滅できなかった場合に出現。
※2：1を90秒以内に全滅させた場合に出現。


飛空艇(炎)


高速飛空挺(炎)

Check Enemy

デスポッドA

高速で接近し、誘導弾による攻撃がいやらしい魔物。こいつはスプラッシュブレスに弱いので、飛空艇を倒してストックしておきたい。



HP	550
基本攻撃力	A
EXP	480

基本戦術 –Basic Tactics–

執拗に追いすがる騎士団を蹴散らせ！

ノウェたちの後を追い攻撃を仕掛けてくる騎士団。追いすがる騎士団を早々に倒して、閉じられた地へ向かおう。最初に出現する敵は飛空艇24機のみ。この24機をステージ開始から90秒以内に全機撃墜すると増援に5機の高速飛空艇が、倒せなかった場合には増援時にデスポッド3体が追加される。普通にプレイしていれば、デスポッド3体が増援時に現れるはずだ。それを見越して、飛空艇をファイヤーボールで撃墜し、スプラッシュブレスか、このステージから追加されたシャイニングスフィアを入手しておこう。増援が現れたら、デスポッドに注目して、スプラッシュブレスを連続発射。理想は倒す直前で止め、デスポッドから離脱しよう。デスポッドは死に際に強力なホーミング弾を放ってくるため、注目しながら倒すと避けづらい。離れたところからロックオンして、追尾弾で止めを刺せば余裕を持って避けることができるだろう。このとき、飛空艇から引き離しておくと、ホーミング弾を避けることに専念できる。3体のデスポッドを倒せば、あとは飛空艇のみ。制限時間もないので、ゆっくりと全滅させていこう。

ミッションフローチャート

一行の前に騎士団の追手が出現！
追手を倒し、閉じられた地へ向かえ！ 1 POINT A

騎士団の増援！返り討ちにしろ！ 2 POINT B

騎士団が魔物を呼んだようだ！敵すべてを返り討ちにしろ！ 3



⬅無理して90秒以内に全滅させる必要はない。目の前の敵を確実に撃墜しよう。



➡デスポッドと戦う前にブレススフィアを入手。スプラッシュブレスがベスト。

Chap. 4 第六章 暗雲

POINT A 90秒以内に飛空艇24機の撃墜は可能？　不可能!?

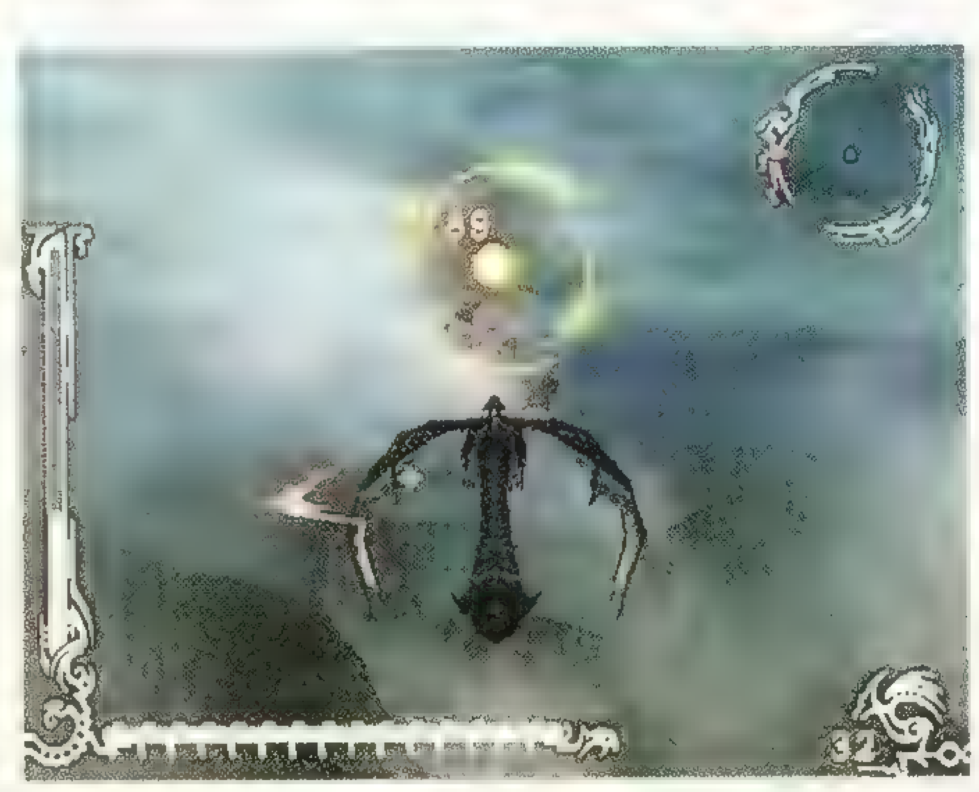
結論から先に言えば可能だ。ただし、それ相応の腕前とある程度の運が必要となる。運というのは、飛空艇を落とした時にどれぐらいブレススフィアが出るか、ということだ。ブレススフィアの攻撃力がなければ、90秒以内に全滅させるのは不可能といってもいいだろう。敵全体を満遍なく攻撃できるレイブレス、敵がいるところへ細かな狙いを付けなくともヒットするスプラッシュブレス。この2つをどれだけ取れるかが成功の鍵だ。



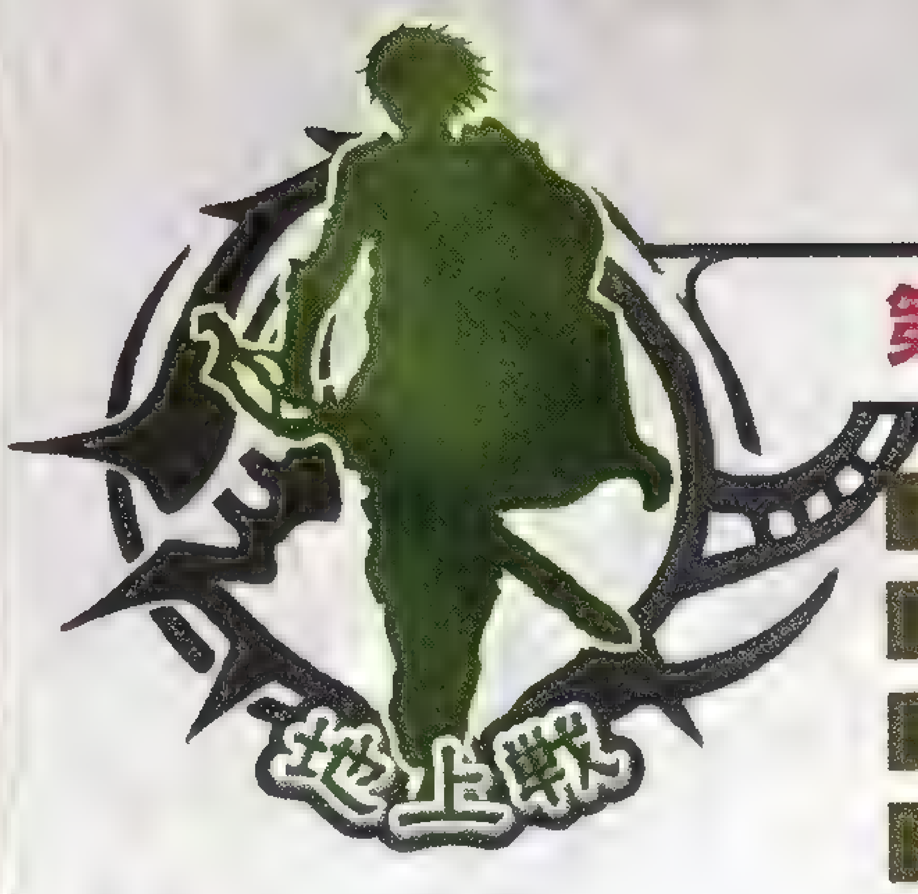
⬅敵の攻撃を避けずにひたすら攻撃。成功しても報われない悲しい戦いだ。

POINT B 新しいブレススフィア シャイニングブレスの威力は？

宝光の聖宝玉を破壊したことにより、新たに解放されたシャイニングブレス。敵にヒットさせると、その周囲を巻き込むようにダメージを与える。範囲は非常に狭いが、その威力は強大。このステージに現れるデスポッドに使うと、1発で8割ほどのダメージを負わせることができる。だが残念なことに、1つのブレススフィアにつき1発、最大3発しか持てない。そのステージに出現する敵を参考にしながら、取るかどうかを決めよう。



⬅着弾すると雷のような爆風が見られる。見た目も威力も文句なし。



第六章 二節 閉じられた地

クリア条件	閉じられた地に向かえ！
ミッション数	7
敵総数	807体(812体)
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





敵6～7は□で囲った所に全体的に出現
T1は敵2、T1で倒した部隊により増援変化、T2 or T3になる

※ミノタウロスを倒すと木箱E・F出現
魔術師を倒すと魔術師と木箱C・D出現

宝箱

A イウヴァルトの長剣➡P299

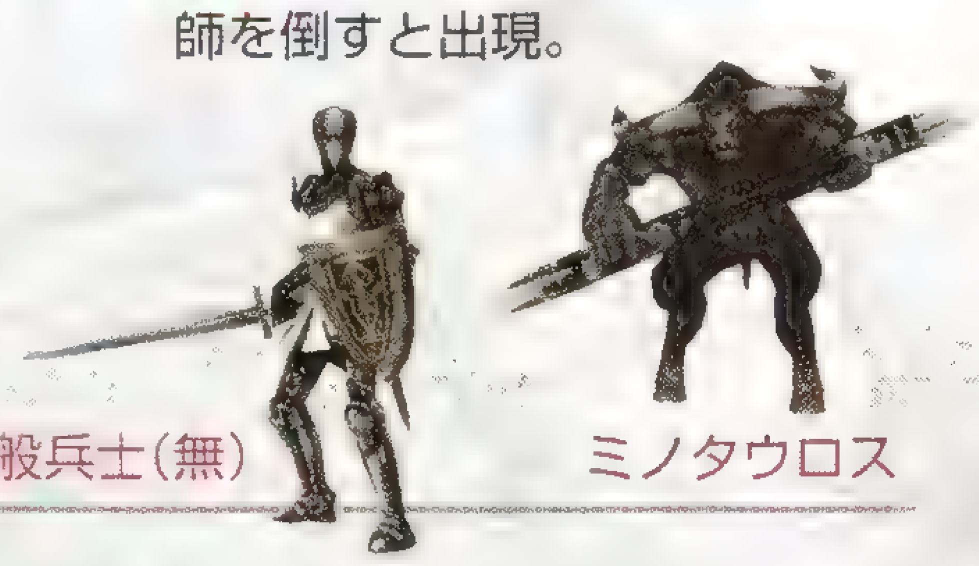
木箱

A 2000G
B MP回復スフィア
C MP回復スフィア
D MP回復スフィア
E HP回復スフィア
F HP回復スフィア

ENEMY DATA

1 一般兵士(無)×180➡P350
2 一般兵士(無)×60➡P350
魔術師(炎)×6➡P352
ミノタウロス×4➡P357
※1 一般兵士(炎)×30➡P350
ミノタウロス×4➡P357
3 一般兵士(炎)×30➡P350
※2 魔術師(炎)×9➡P352
4 飛空艇(炎)×5➡P360
魔術師(炎)×26➡P352
5 一般兵士(炎)×36➡P350
一般兵士(無)×194➡P350
魔術師(炎)×12➡P352
6 一般兵士(炎)×125➡P350
7 一般兵士(炎)×125➡P350

※1：2の魔術師より先にミノタウロスを全滅させると出現。
※2：2のミノタウロスより先に魔術師を倒すと出現。



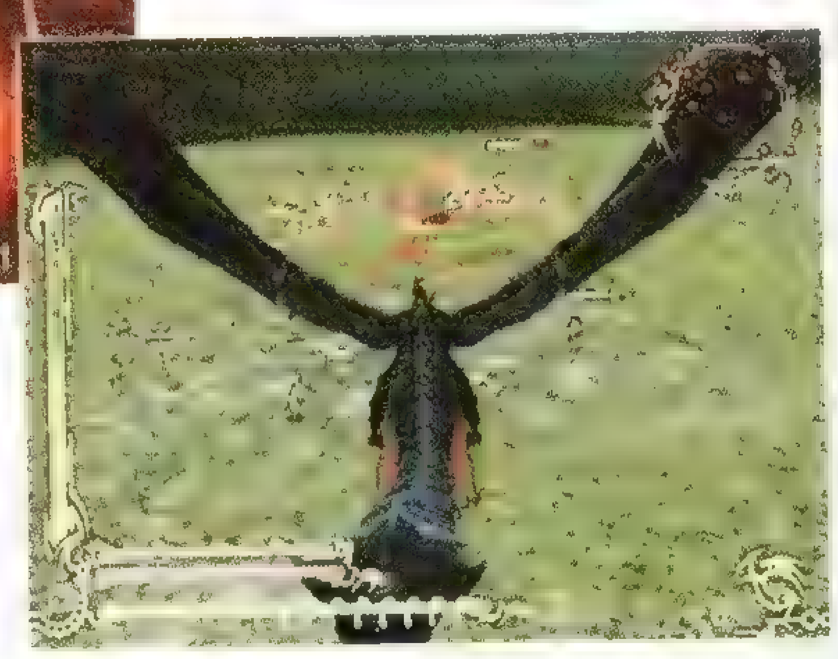
基本戦術 –Basic Tactics–

協力して、ぶ厚い包囲網を突破せよ！

情報を頼りに合流地点へ赴いたノウェたちを待っていたのは、エリスと騎士団の大部隊だった。これまでにない数の大軍勢に囲まれ、さらに次から次へと増援が現れるステージ。最初に相手にするのは騎士だが、魔術師とミノタウロスも増援で現れる。増援の数が減ると、減った方の部隊が補充されていくので、倒しやすい方の増援を出現させるようにするといい。さらに敵を倒していくと、飛空艇まで出現する。地上から攻撃できないので、レグナに乗って撃墜しよう。敵の数は多いが、3人の特性を発揮させれば切り抜けられるだろう。



⬅魔術師は攻撃だけでなく、仲間を回復させる魔法を使う。魔法で一気に倒すか、1人を集中して攻撃だ。



➡倒しても倒しても現れる騎士たち。極力ダメージを受けないように戦うことを心がけよう。

ミッションフローチャート

- この閉じられた地に直轄区の情報を知る者がいるらしい。情報を知る者を探し出せ！ (POINT A)
- 待ち伏せしていた封印騎士団の大群が現れた！奴らを倒し、この場を乗り越えろ！ 1
- "ミノタウロス部隊"と"炎の魔術師部隊"が出現！奴らの攻撃を見極め、壊滅させろ！ 2 3
- 封印騎士団の"飛空艇部隊"が降下！レグナに乗り、奴らを破壊しろ！ 4
- 地上に、さらなる大軍が現れた！まとめて焼き尽くせ！ 5
- さらに援軍が到着！迎え撃て！ 6
- 敵は……なおも尽きない……。手を休める暇はないようだ……。 7

POINT A 洞窟の先の小島に眠る あの男の武器を手に入れろ

目的地と逆の方向にあり、マップにも表示されている宝箱。洞窟の壁を越え、そこに眠るのは、長剣「イウヴァルトの長剣」だ。



2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



ノウェ

チェインの限界に挑戦！

このステージを始め、前後左右どこを見ても敵だらけというシーンはほとんどない。この絶好の機会にどこまでチェインを繋げるか試してみるといいだろう。使う武器は攻撃範囲が広いものがベスト。攻撃速度はチェインによる加速でフォローしよう。



エリス

仲間のフォローを担当

得意なアンデッドは出現しないものの、ほとんどの能力で4人中2番手のエリスは誰の代わりになってもそこそこの活躍が期待できる。長丁場なのでHPが足りないとか、MPが切れた時など、ほかのキャラクターがピンチの時に交代してその場を凌ごう。



マナ

広範囲魔法を使いまくれ

幾度も現れる援軍の相手をしていると、騎士団員の言葉ではないが疲れてくる。通常攻撃ばかりで疲れてきたら、マナの広範囲魔法で敵を一掃してみるのもいい。敵を攻撃すればすぐMP回復スフィアも出るので、結構楽にプレイできるだろう。



ユーリック

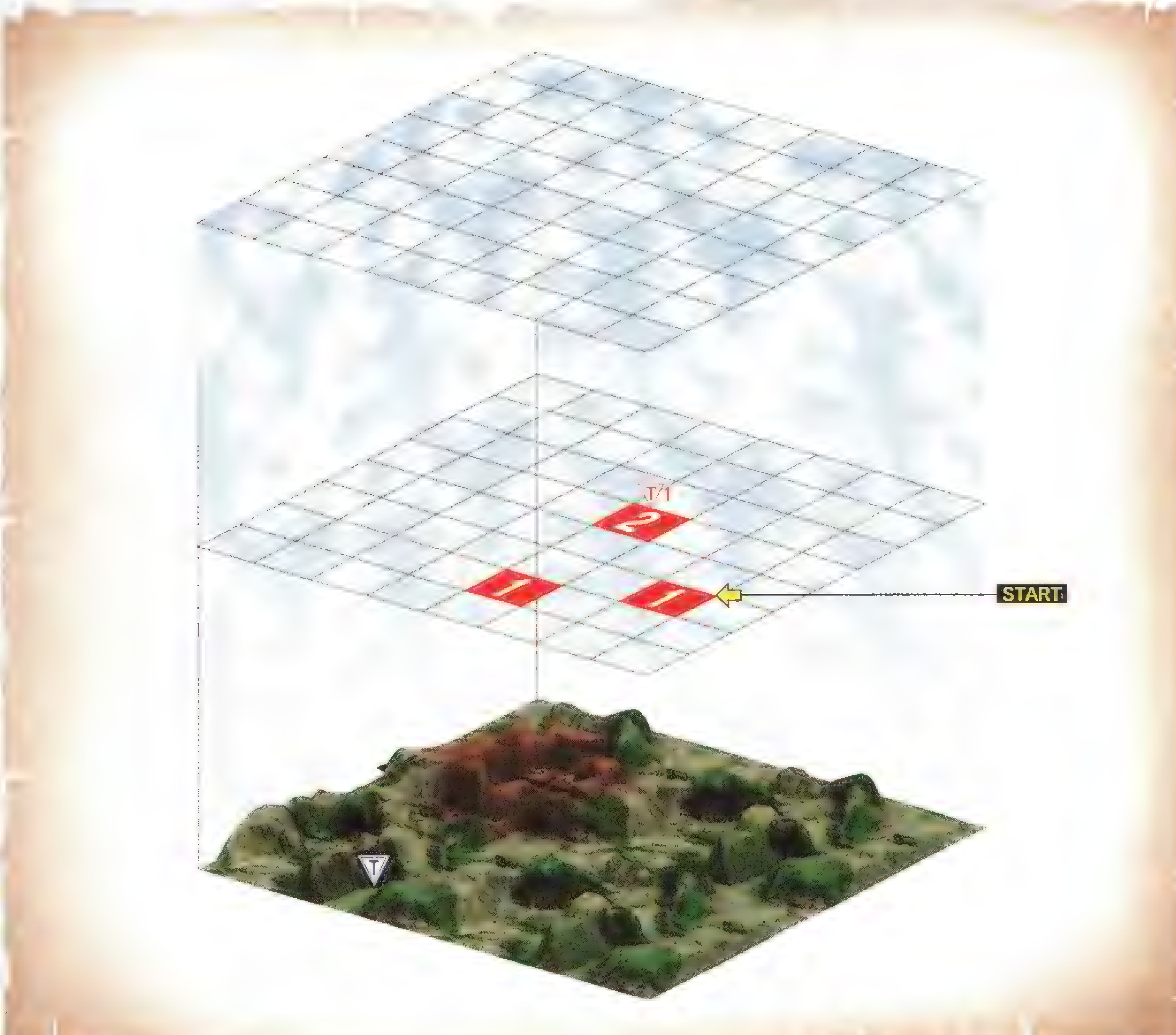
騎士相手でも結構いける？

最初の武器の振りが遅いユーリックだが、スピードに乗ると魔物以外でも結構な実力を発揮する。コンボの攻撃範囲の広さもあって、周囲の敵をどんどん攻撃に巻き込むことができるのだ。ただ、攻撃を受けた時の硬直時間は長いので注意しよう。



第六章 三節 深淵なる大地

クリア条件	石の村へ向かえ！
ミッション数	2
敵総数	31体
特殊入手武器	なし

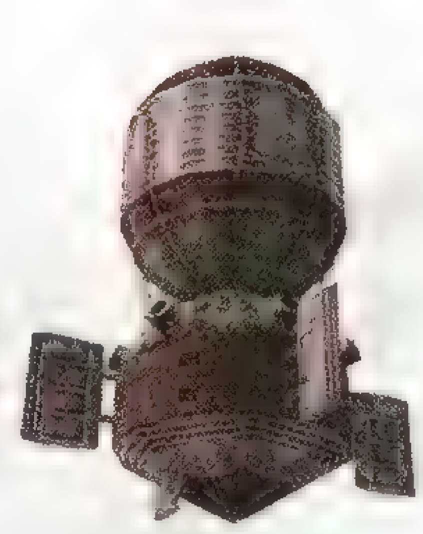


ENEMY DATA

1 高速飛空艇(炎)×6➡P371
飛空艇(炎)×24➡P370

2 エリス戦闘艇B×1➡P372


高速飛空艇(炎)


飛空艇(炎)

Check Enemy

エリス戦闘艇B

エリス専用の戦闘艇。指揮官用なのか、通常のものよりも強化されている。彼女の心情を映し出したかのように、その攻撃は苛烈で容赦ない。



HP	1281
基本攻撃力	B
EXP	–

基本戦術 ―Basic Tactics―

追ってくるエリス艇を航行不能にせよ！

カイムの出現により、なんとか閉じられた地からの脱出に成功したノウェたちだったが、騎士団の手は上空にも及んでいた。このマップはステージ開始直後から飛空艇と高速飛空艇と戦うことになる。実はこの空域からの脱出が目的なので、無理に飛空艇団と戦わずとも問題はない。万全の状態で先に進みたいのならば、マップに表示されている目標ポイントへ一直線に飛んでいこう。目的地に到達するとエリスの乗った戦闘艇が出現する。この戦闘艇を航行不能にすれば、このステージはクリアとなる。しかし、火力の塊とも言えるエリスの戦闘艇の足を止めるのは容易ではない。接近しすぎると戦いにくいので、ロックオンがギリギリ届くぐらいの距離を保ち、エリス艇の側面からファイヤーボールや追尾弾でダメージを与えていこう。砲撃はスライド移動で、ホーミング弾や機雷が見えたら、エリス艇の底を加速で通り抜けて回避だ。底を通過してエリス艇の反対側に出たら振り向いて再び追尾弾で攻撃しよう。エリス艇の左右のパーツをすべて破壊すれば航行不能になり、地上に向かって墜落していくぞ。

ミッションフローチャート

敵の包囲網をかいくぐり、石の村に向かえ！ 1 POINT A

エリス艇からの執拗な攻撃！
稼動部を狙い、エリス艇を沈黙させろ！ 2 POINT B



⬅戦闘艇のパーツは6ヶ所。パーツを破壊すると経験値を獲得することができる。



➡エリス艇の機雷のダメージは致命傷にもなりうる。絶対に食らわないように。

POINT A 高速飛空艇は仲間から引き離して撃破していこう

複数のタイプが混ざった部隊との戦闘は非常に厄介。このステージでは、高速飛空艇の速度に翻弄され、飛空艇からの攻撃を避けきれずダメージを負うことが多い。そうならないためには、どちらかを先に倒すか、または誘導して孤立させればいい。この場合は、飛空艇の攻撃が届かない位置で高速飛空艇と戦える状況を作ることが目的となる。あとは注目とL2ボタンで高速飛空艇を照準に収め、ファイヤーボールで攻撃していこう。



⬅機雷を撒くので深追いは禁物。近づいてくるのを待って返り討ちにしよう。

POINT B エリスの戦闘艇は誘導弾をメインに攻撃していこう

エリス艇を足止めするには、機関部を破壊しなくてはならない。狙う部分は飛空艇下部の翼やプロペラ部分。ファイヤーボールで狙うには少々目標が小さいので、追尾弾を使って攻撃しよう。エリス艇からの攻撃も激しく、特に機雷と砲撃の複合攻撃は避けることに専念しないと直撃を食らいかねない。常にロックオンできる状態にし、危なくなったら回避に専念すれば最小限の被害でダメージを与えることができるぞ。



⬅エリス艇との戦いには時間制限がない。あわてずにダメージを与えていこう。

Chap. 4 第六章 暗雲

ノウェの記憶

第六章
暗雲

Story

ノウェたちを包囲する騎士団の罠

ノウェたちは、直轄区について知っている者が"閉じられた地"にいることを情報屋から聞き出した。"隻眼の男"に出会ってから取り乱しがちなマナを連れ、ノウェは再び故郷の地を訪れる。

しかしそこには、かつて見たこともないような騎士団の大軍勢が待ち構えていた。情報屋の話は罠だったのだ。騎士団を率いるエリスは、ユーリックとの再会にも動じることなく、ノウェに投降するよう命じる。大軍勢の包囲に必死に抵抗するノウェたち。しかし敵は一向に減る気配がない。

「うわあっ！」

そのとき騎士団員の悲鳴が上がった。"隻眼の男"が現れたのだ。

"隻眼の男"の恐怖に自我を失っていくマナ

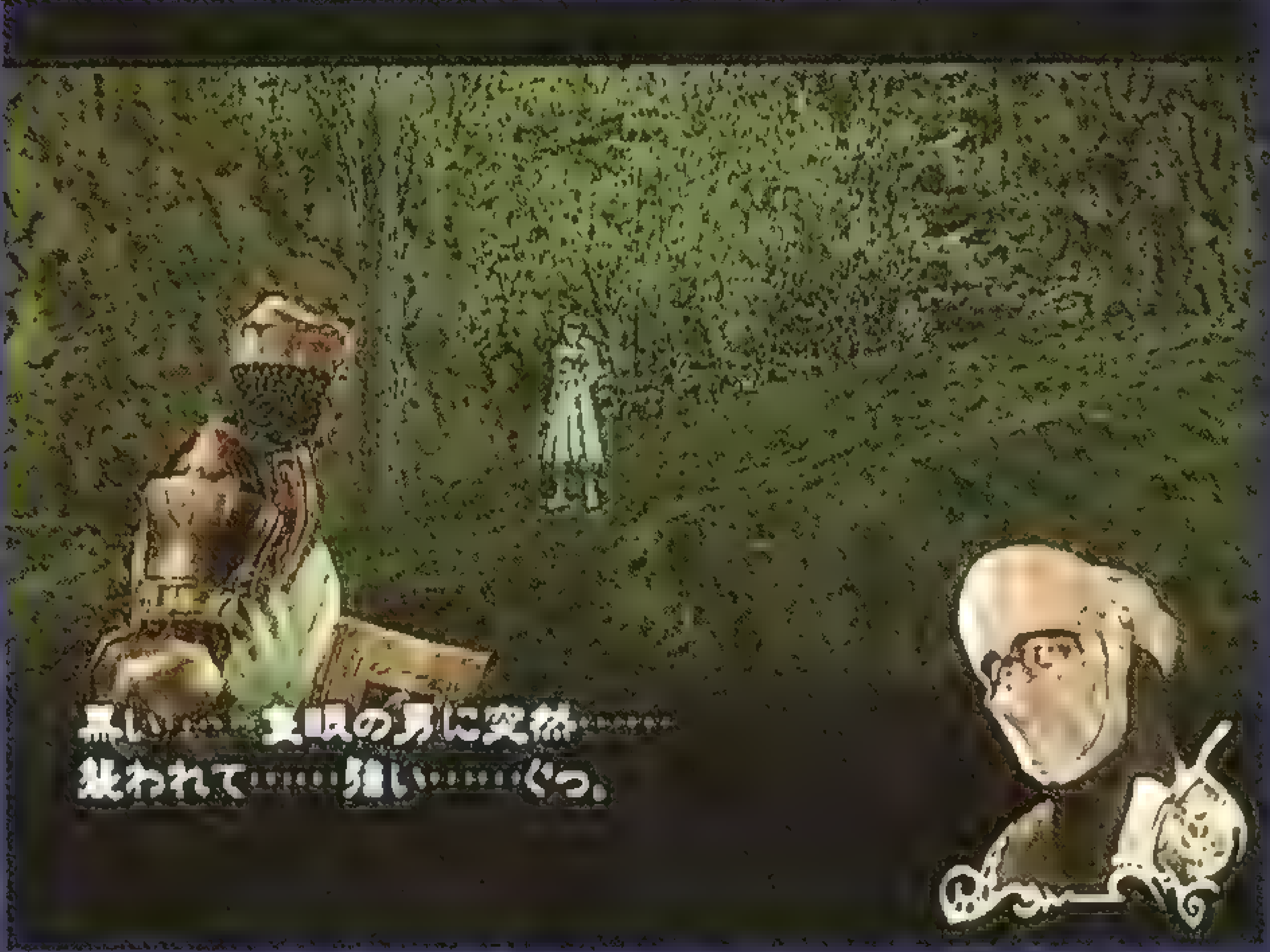
マナは"隻眼の男"の出現にいち早く反応した。

「ああ、カイムが……来た」

マナの言葉に耳を疑うノウェ。養父オローの敵は、18年前に世界を救ったといわれる英雄だったのだ。しかしその男がなぜ？

正気を失ったマナを連れ、ノウェたちは戦場から脱出した。

一節



突然大崩れとなる騎士団の軍勢。叱咤するエリスに、騎士団員は"隻眼の男"の出現を告げるのだった。

「ああ、カイムが……来た」

二節

マナが発した名前に驚くノウェ。彼の仇敵は世界を救った英雄だったのだ。その英雄を異常なまでに恐れるマナは、完全に正気を失いつつあった。



Chap. 4 第六章 暗雲

直轄区に関する情報を得るためノウェたちは"閉じられた地"へ向かう……。

マナの過去を暴くエリス。そのときノウェは……

包囲網をくぐり抜け、"石の村"へ向かうノウェたちをエリスが追って来た。

「その忌まわしき女から離れなさい」

エリスはノウェに命じる。そしてマナこそが18年前、世界を破滅に導こうとした"天使の教会"の司教であったことを告げる。なんとかエリスから逃れたノウェは、マナを問いただす。過去の記憶を取り戻したというマナは、自分の信じる道を行くと、ノウェの元を去っていく。

進むべき道を見失ったノウェは、ユーリックと共に明命の直轄区へ向かうことにする。

三節

戦闘艇で追って来たエリスは、ノウェを説得するため、マナの忌まわしき過去をノウェに知らせるのだった。



「この女の赤い眼には毒がある」

エリスの言葉を信じられないノウェ。しかしマナは「……ごめんなさい。ごめんなさい。ごめんなさい……」とひたすら謝り続けるだけだ。



Chap. 4 第六章 暗雲



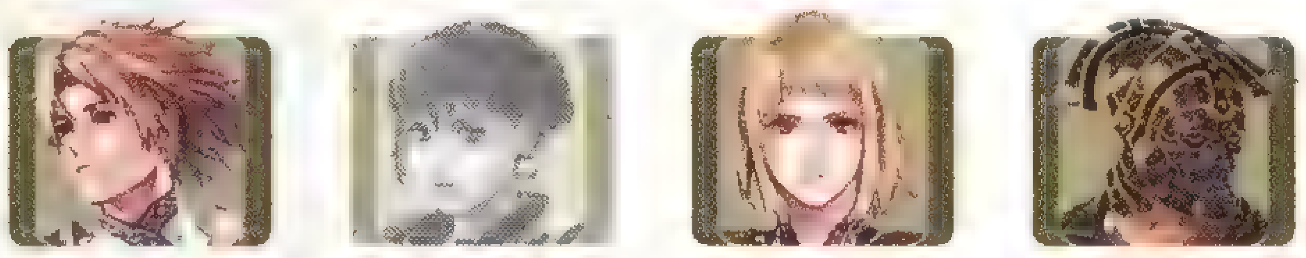
漆黒の町に浮かび上がる不敵な笑み——。
己の目的を果たさんがため、
目の前に立ち塞がる
全ての者を薙ぎ払う"隻眼の男"。
鬼神のごとく戦い続ける彼の目的とは——。



第七章 慟哭

騎士団からマナを奪還し、ノウェは明命の封印へ向かう。だが、そこで待っていたのは……。

1周目使用可能キャラクター



DATA

ミッション構成	地上戦×6　空中戦×3		
入手可能武器	オローの剣・獅子	剣	➡P279
	悲しみの棘	斧	➡P342
出現フリーミッション	無明の渓谷	空中戦	➡P242
	宝光の直轄区	地上戦	➡P243

Story

立て続けに現れる強者を叩き伏せて進め！

マナを救い、明命の封印へと急ぐノウェ。だがそこにいたのは、18年前に世界を救ったカイムだった。そしてユーリックが明命の守護者だと聞かされ、ノウェは動揺する。



⬅重装備ジスモアにカイムと、ボス戦が続く難しい章だ。

ミッションフローチャート －Mission Flow Chart－

マナやユーリックが離脱参戦を繰り返す、仲間の入れ替わりが激しい章だ。

- マナ離脱
- 一節 恵沢の平原 空中戦 ➡P144
- ユーリック離脱
- 二節 明命の直轄区 地上戦 ➡P146
- ユーリック加入
- 三節 明命の直轄区 空中戦 ➡P148
- 四節 大神殿 地上戦 ➡P150 （オローの剣・獅子入手 ➡P279）
- 五節 大神殿 地上戦 ➡P152
- 六節 大神殿 地上戦 ➡P154 （悲しみの棘入手 ➡P342）
- マナ加入
- 七節 恵沢の平原 空中戦 ➡P156
- 八節 明命の直轄区 地上戦 ➡P158
- 九節 明命の直轄区 地上戦 ➡P160
- ユーリック離脱

フリーミッション
無明の渓谷 空中戦 ➡P242
クリア後
宝光の直轄区 地上戦 ➡P243

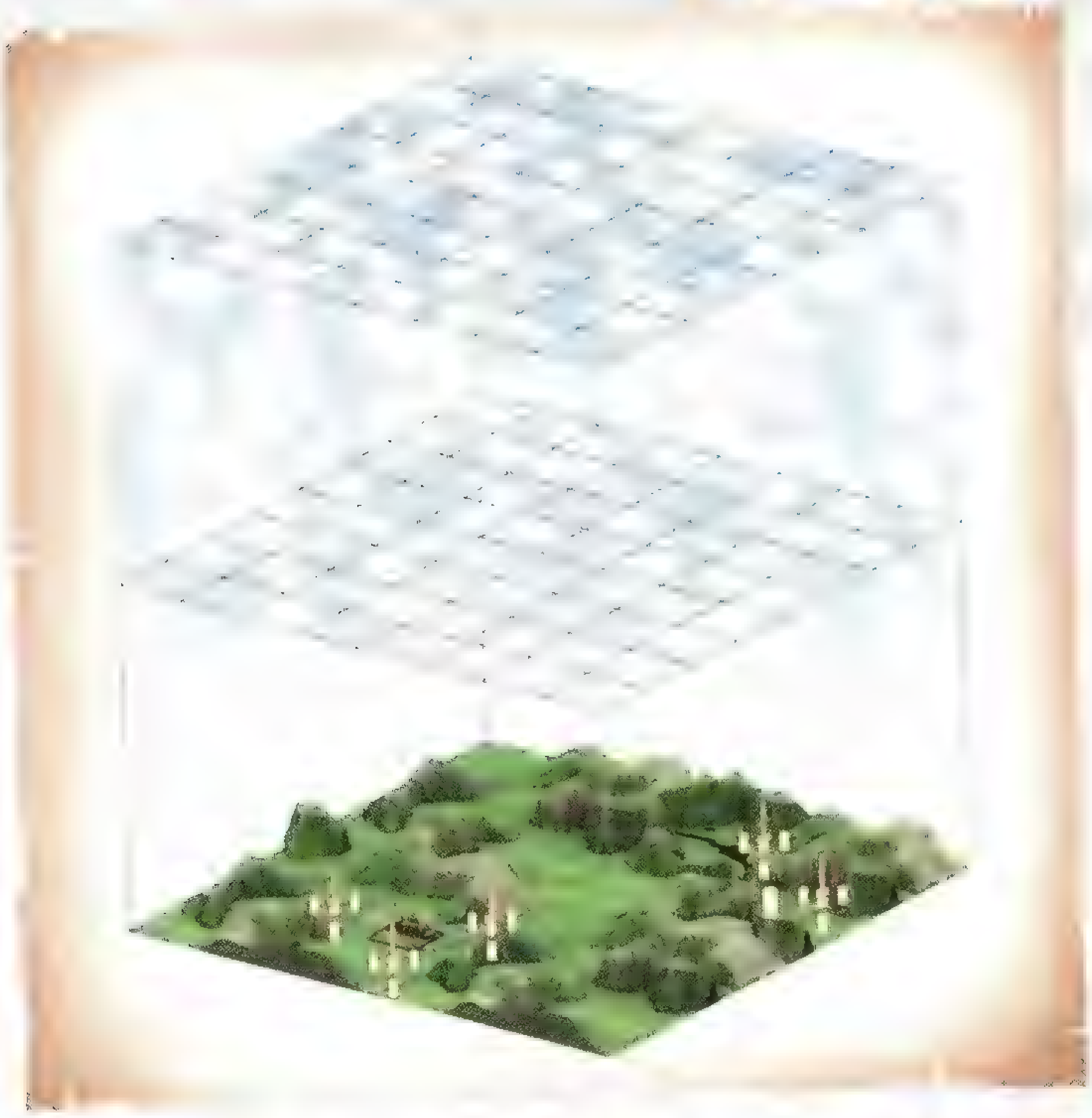
Next Mission P164

Chap. 4 第七章 慟哭

登場マップ情報 -Map Information-

恵沢の平原

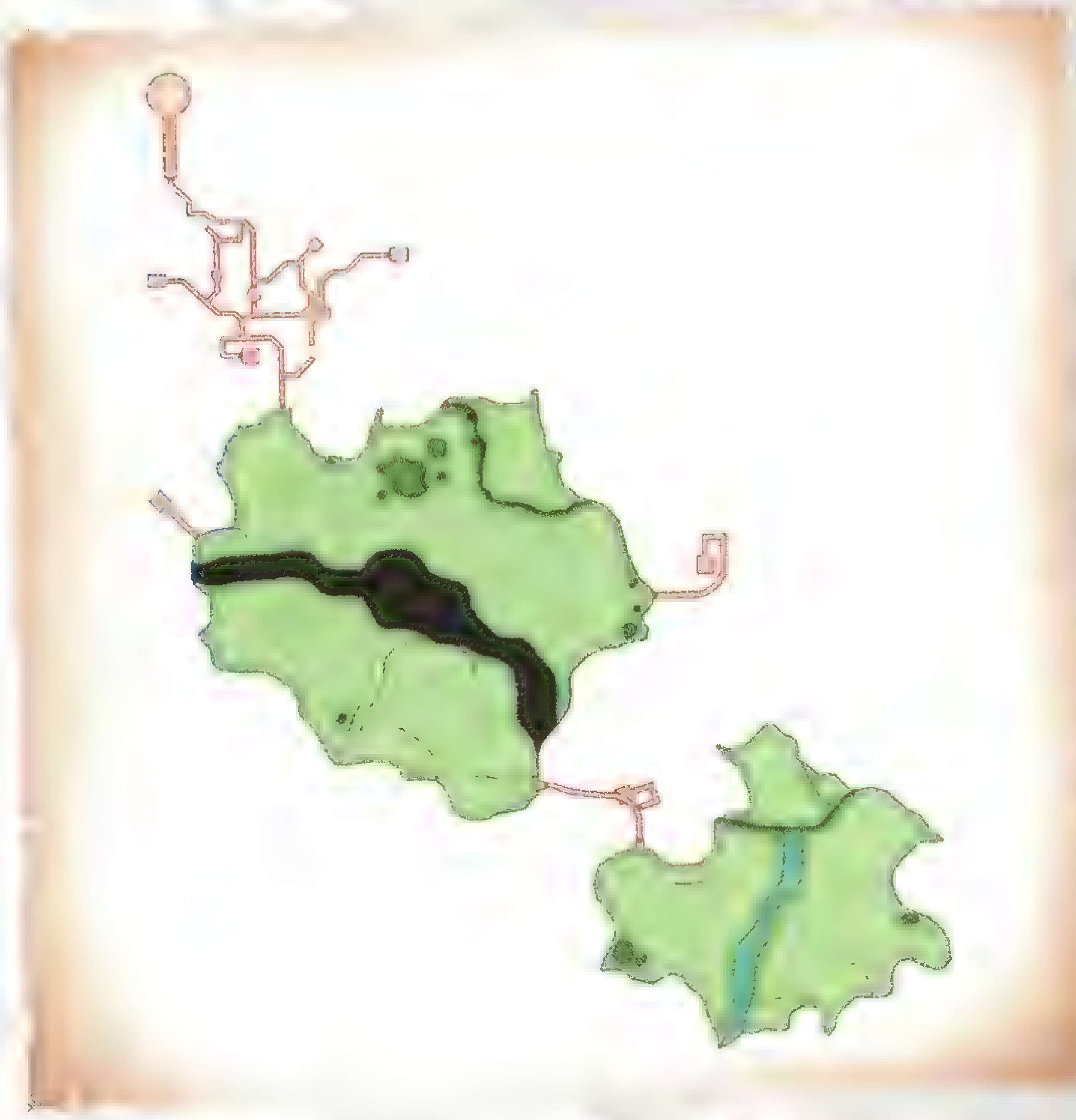
空中戦マップ



世界を守る騎士団の本拠地である大神殿のある土地。外敵から大神殿を守る結界塔が設置されていて、容易に近付くことはできない。

明命の直轄区

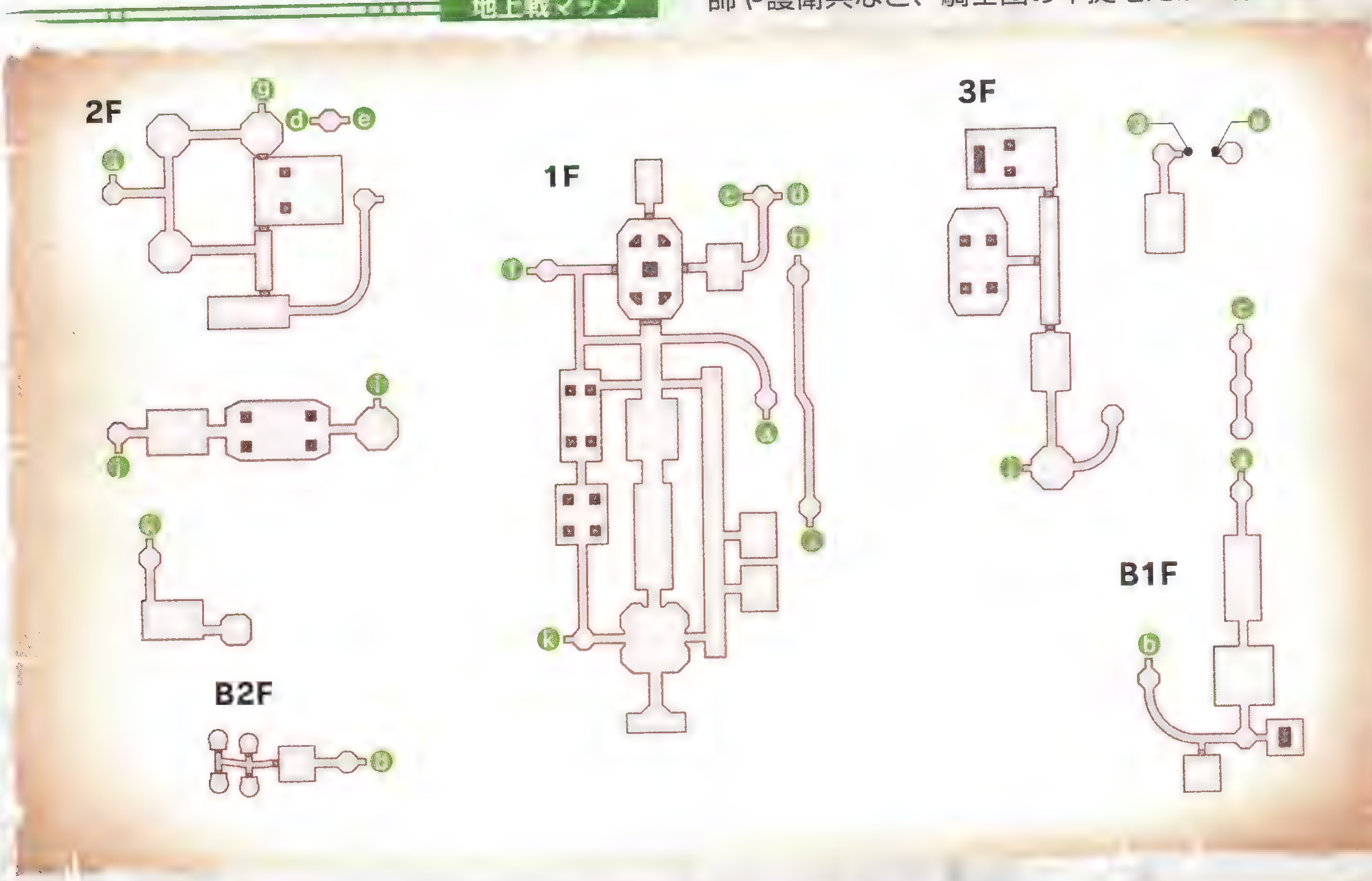
地上戦マップ



堅く扉で閉ざされていた明命窟へも入れるようになる。明命窟は立体的な造りになっており、マップを見ても全体を把握しづらいので注意しよう。

大神殿

地上戦マップ

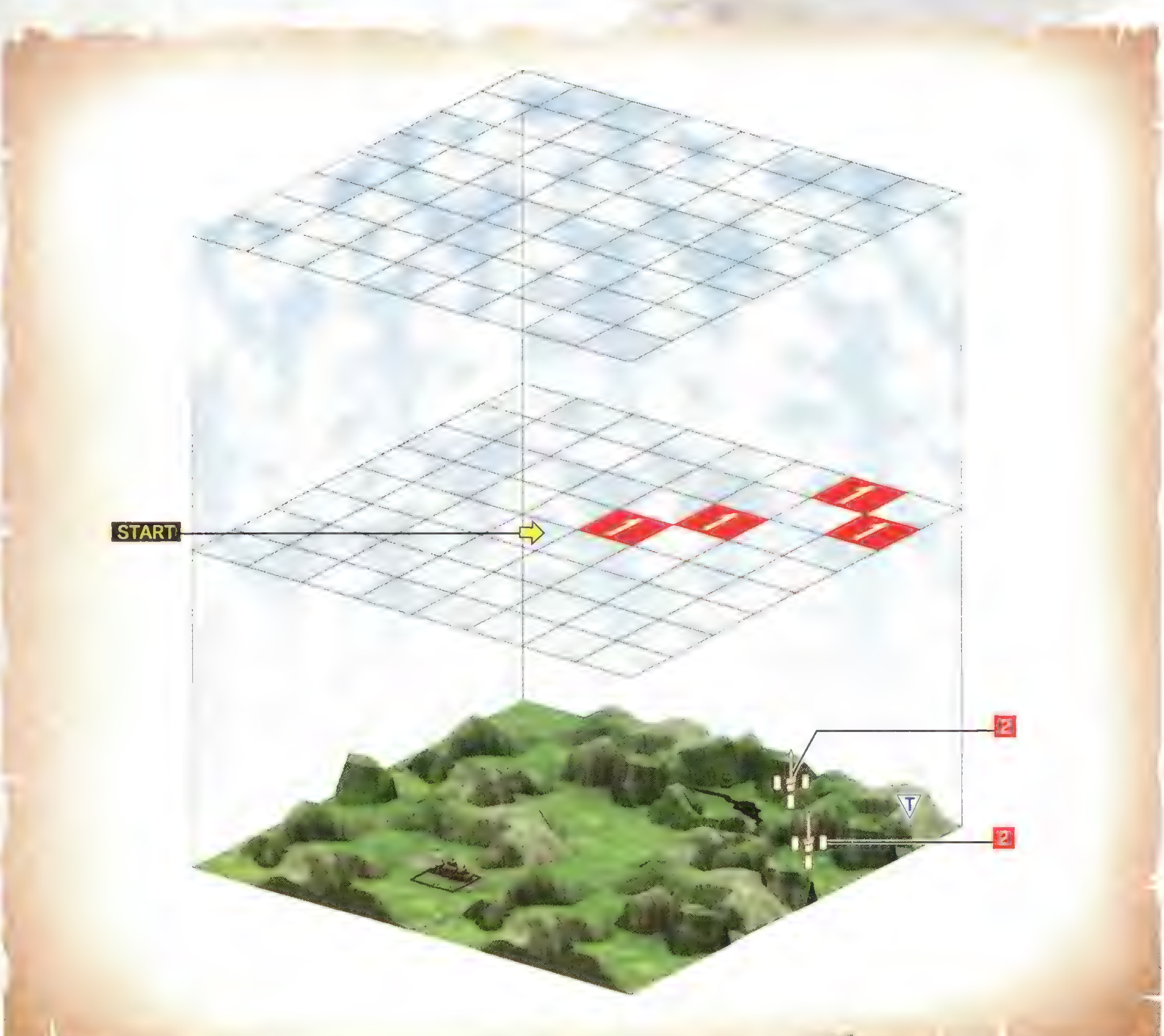


以前とは違い、この章では地下にも進めるようになっている。アンデッドナイトを召喚する魔術師や護衛兵など、騎士団の本拠地だけに敵も強い。

空中戦

第七章 一節 恵沢の平原

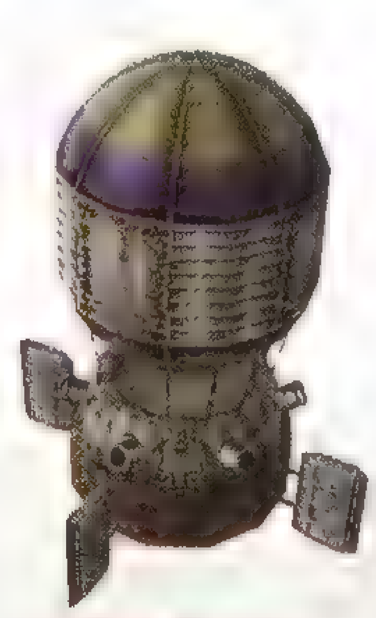
クリア条件	明命の直轄区へ向かえ！
ミッション数	2
敵総数	40体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 高速飛空艇(命)×4➡P371
飛空艇(命)×28➡P370

2 結界塔×2➡P373
砲台塔×6➡P372


飛空艇(命)


砲台塔

Check Enemy

結界塔

直轄区に外敵を侵入させないための結界を張る塔。砲台に守られてはいるが、塔自体も強力な兵器として機能する。接近する時は警戒を怠るな。



HP	632
基本攻撃力	B
EXP	2500

基本戦術 -Basic Tactics-

明命の直轄区を守る封印を破壊しよう

マナと別れ、ユーリックと明命の直轄区に向かうノウェ。直轄区の上空にはノウェたちを警戒していたのか、すでに騎士団の飛空艇部隊が展開している。ステージ開始直後から、いきなり高速飛空艇のバルカン攻撃にさらされるので、いつでも回避行動を取れるようにしておこう。

この飛空艇部隊とは戦わなくともクリアに支障はないので、マップ上に見える目標ポイントへ急行しても構わない。目的地に到達すると直轄区を守護する結界塔が現れ、これを破壊することになる。初めての対地戦となるが、地上マップで地上に攻撃するのとあまり変わりはない。だが、結界塔の周囲から砲撃や結界塔からのレーザー攻撃、そして上空の飛空艇から攻撃と危険度はかなり高い。照準を結界塔に絞って、速攻で破壊しよう。

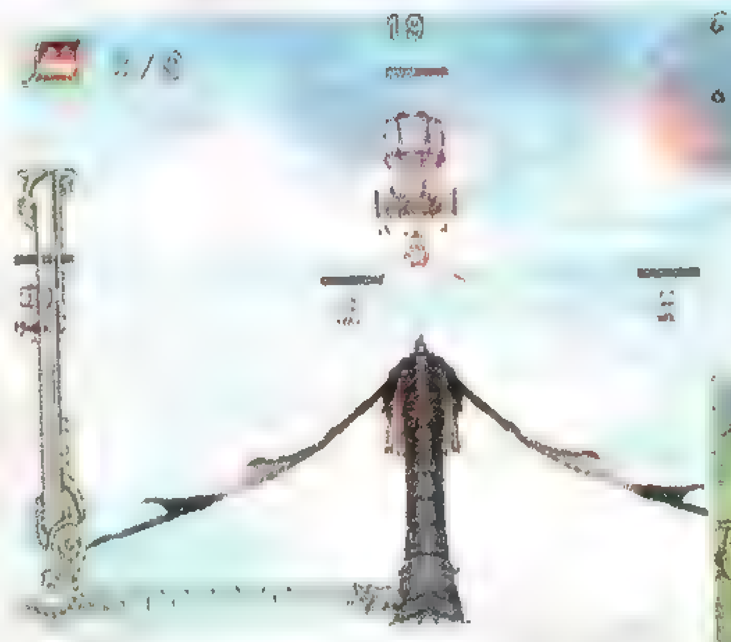


⬅歴代最強の高速飛空艇。今までと同じように戦うと、思わぬ反撃にあってしまう。戦いに集中しよう。

ミッションフローチャート

封印騎士団の猛攻をくぐり抜け、明命の直轄区へ向かえ！ 1 POINT A

明命の直轄区は強力な結界が張られている……。"結界塔"を破壊し、直轄区を目指せ！ 2 POINT B



⬅塔の上空を飛ぶ飛空艇は邪魔な存在。狙いを定めるためにも先に落としてしまおう。



➡結界塔も砲台も、破壊すると大量の経験値がもらえる。可能な限り砲台も壊そう。

POINT A 飛空艇部隊を撃墜してブレススフィアを手に入れろ

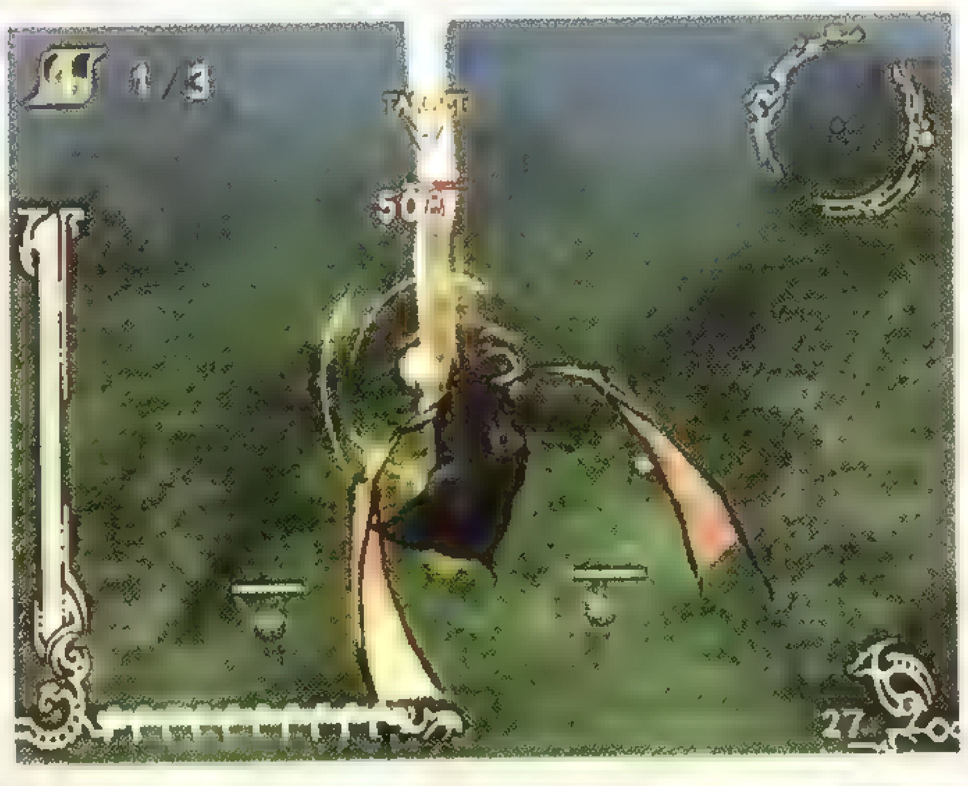
前半に出現する多数の飛空艇部隊。この飛空艇部隊を相手にしなくてもクリアに支障はないが、後のことを考えるとブレススフィアを取っておきたい。しかし、このステージの高速飛空艇は、これまで登場した中で最高の性能と攻撃パターンを持っており、戦いたくない相手だ。被害を最小限に抑え、かつブレススフィアを取りたいのなら、スタート直後に数機の飛空艇だけを倒し、ブレススフィアを入手したらすぐに戦闘空域を離脱しよう。



⬅多彩な攻撃と高速移動でレグナにも劣らない強さを持つ。無理は禁物だ。

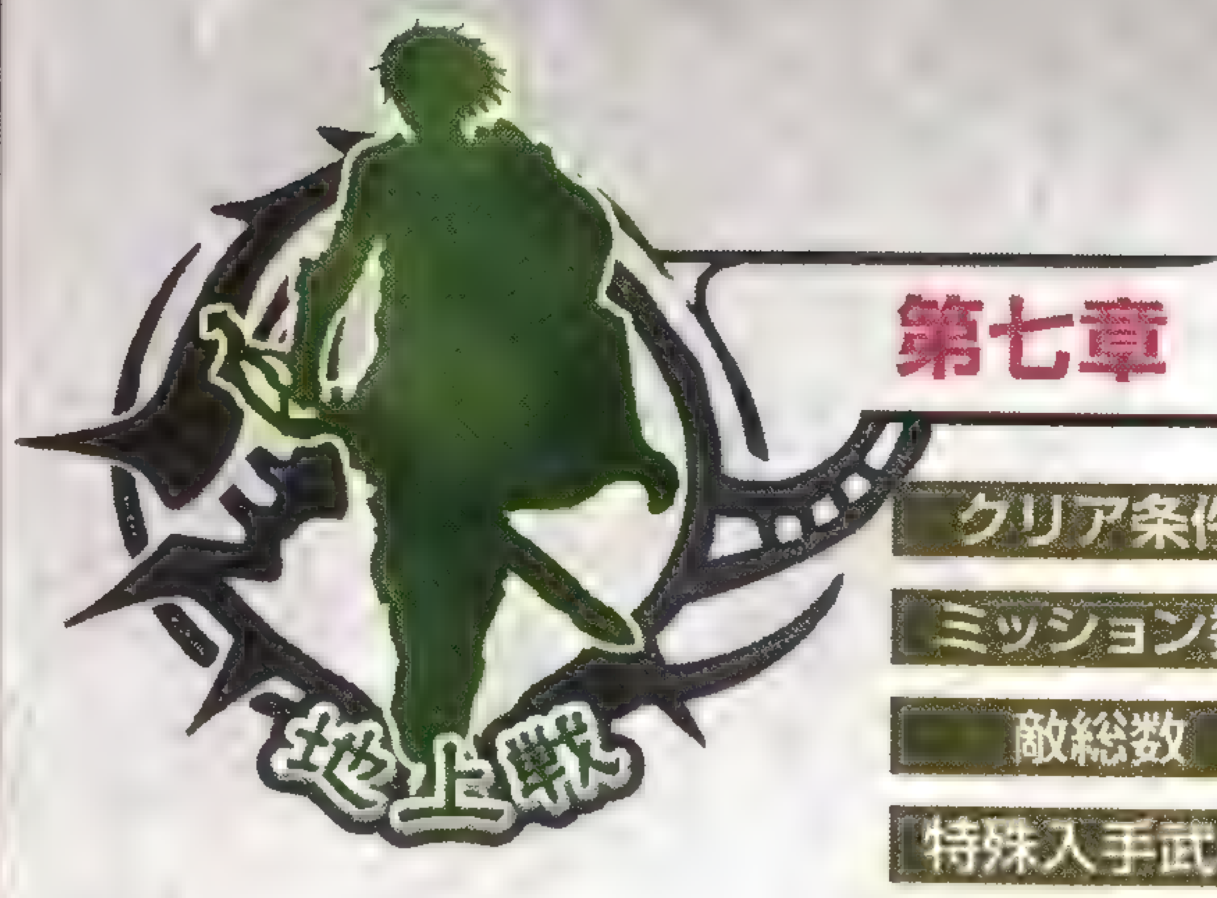
POINT B 結界塔はシャイニングブレスで破壊しよう！

直轄区を守る結界塔と、それを守る3つの砲台塔。強力な攻撃をしてくるこの施設との長期戦は、周囲の飛空艇からの攻撃もあり、苦戦を強いられる。そこで前章から使えるようになったシャイニングブレスの出番だ。地上の敵に照準を合わせるのは難しいが、うまく直撃させれば一発で結界塔を破壊できる。破壊する結界塔は2つ、ストックできる弾数は3発と失敗は許されないが、チャレンジしてみる価値はあるぞ。



⬅一発で仕留められればこちらの勝ち。慎重に狙いを定めて、撃て！

Chap. 4 第七章 慟哭



第七章 二節 明命の直轄区

クリア条件	マナを連れ去った兵士を見つけ出せ！
ミッション数	1
敵総数	233体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック



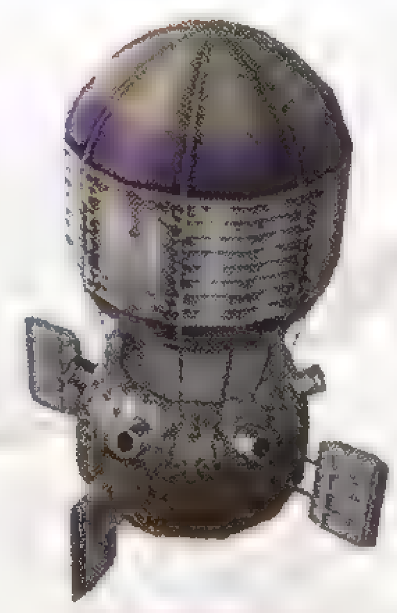
ENEMY DATA

1 一般兵士(命)×213➡P351
護衛兵(命)×3➡P352
魔術師(命)×14➡P352

2 飛空艇(命)×3➡P360



魔術師(命)



飛空艇(命)

宝箱

なし

木箱

- A 1000G
- B HP回復スフィア
- C 1000G
- D 100G
- E MP回復スフィア
- F HP回復スフィア
- G 300G

基本戦術 −Basic Tactics−

マナを収容した戦闘艇を追いつめろ！

カイムに、そして騎士団に捕まったマナを救出すべく騎士団と戦うことになる。このステージで一番気を付けなければいけないのは、ノウェしか使えないことだ。危なくなったら惜しみなくHP回復アイテムを使おう。マナを救出するためには、まず3つの場所にいる護衛兵を倒すこと。フィールド上の兵士を無理に倒す必要はない。護衛兵の近くに配置された魔術師(命)は、遠距離攻撃だけでなく、アンデッドナイトを召喚する厄介な敵。相手にすると余計なダメージを負ってしまうので、可能な限り避けていこう。護衛兵を倒すと、南側のフィールドで飛空艇3機と戦闘になる。地上からでは攻撃できないので、レグナに乗って反撃しよう。飛空艇はそれほど強くないので、すぐに倒せるはず。全滅させればクリアだ。



←余裕があるなら、六章で手に入れた剣「イウヴァルトの長剣」を育てておこう。後できっと役に立つはずだ。

ミッションフローチャート

ユーリックは"カイム"と戦っている……。
マナを連れ去り散開した兵士を見つけ出せ！ 1 2 POINT A

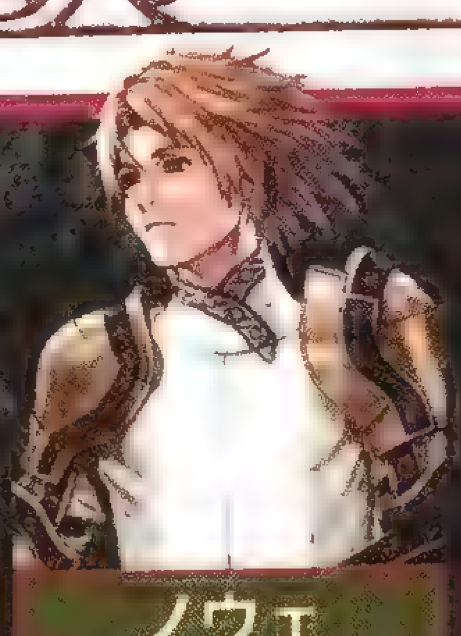
POINT A 魔術師はあらゆる手段を講じて速攻で倒せ！

魔術師の召喚するアンデッドナイトは、エリスのいない1周目では戦いたくない強敵。モタモタしていると、魔術師の数だけ召喚されて大変なことになる。魔術師は完全に無視するか、魔法を避けながら接近して召喚される前に倒してしまおう。



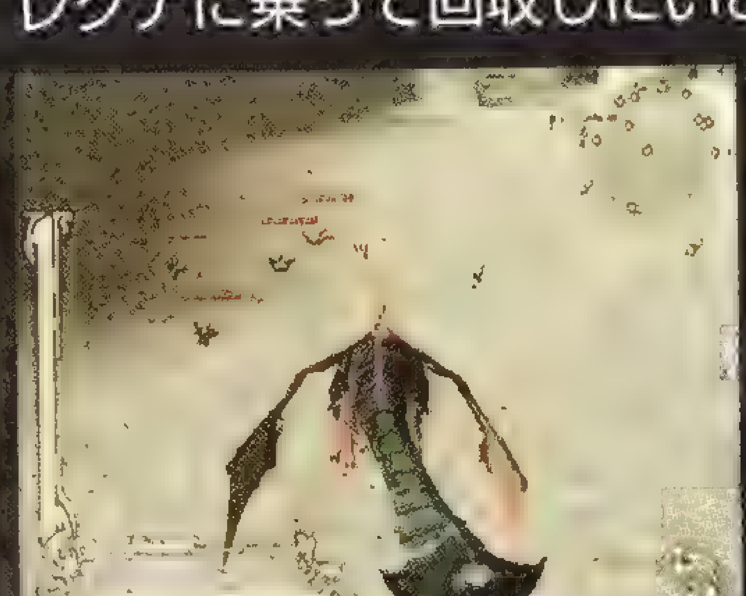
←アンデッドナイトを召喚されると、魔術師への攻撃も容易ではなくなる。素早く片付けたい。

2周目以降キャラ戦術 −Character Tactics−



レグナと協力して兵士を殲滅しよう

護衛兵と飛空艇さえ倒せばクリアとなるこのマップ。だが、フィールド上にいる数多くの敵を残したままにするのは非常にもったいない。ノウェや武器の経験値、もしくはレグナの経験値稼ぎに使わせてもらおう。上空からファイヤーボールを撃ち込んでいれば、楽に兵士を倒していけるぞ。また、高台にはお金の入った木箱があるので、レグナに乗って回収しにいこう。

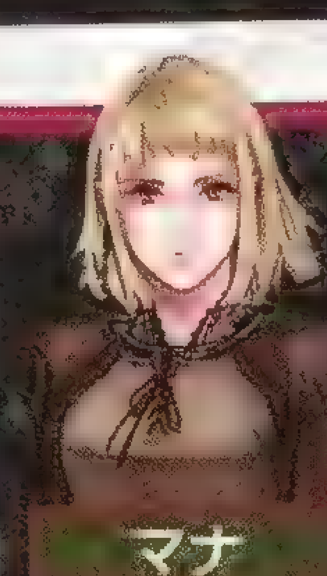


←魔術師を除けば、フィールドの敵は問題ない。思いっきり経験値を稼がせてもらおう。



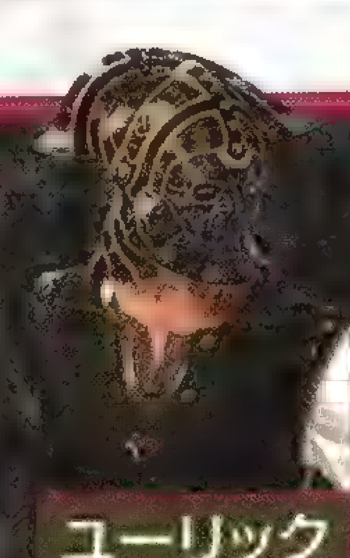
魔術師の後始末をしよう

魔術師を倒しきれず、アンデッドナイトの召喚を許してしまったら、すぐに交代。エリスの出番だ！



彼女の相手は魔術師のみ

アンデッドナイトを召喚する前に魔術師を倒す。それがこのステージでマナに課せられた最大の役目だ。



狭い洞窟内で威力を発揮

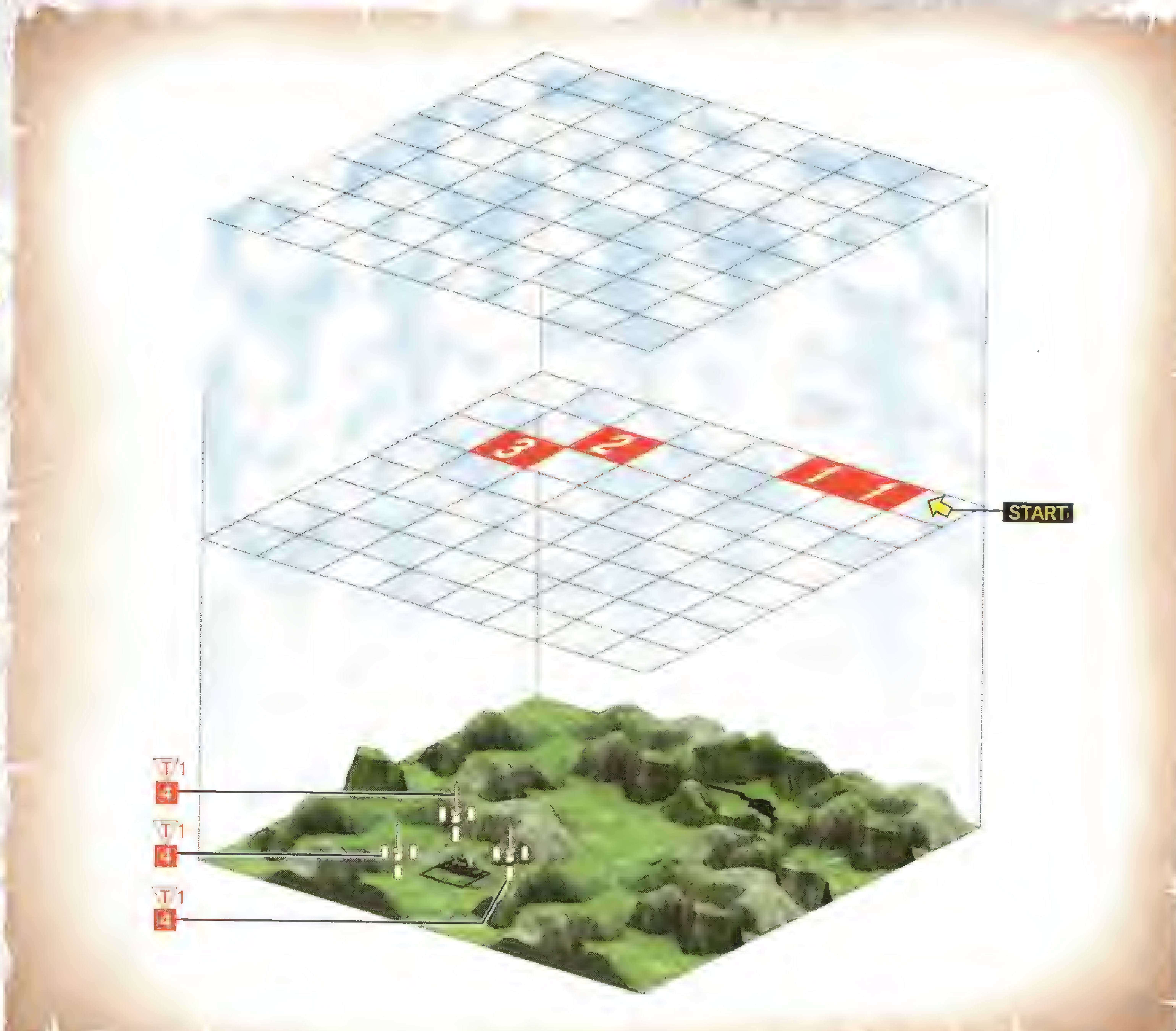
洞窟の先にいる護衛兵を倒すのに最適なのがユーリックの直進系コンボ。壁に押し当てて瞬殺しよう。

Chap. 4 第七章 慟哭



第七章 三節 恵沢の平原

クリア条件	結界塔を破壊せよ！
ミッション数	4
敵総数	33体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 戦闘艇×1➡P371
飛空艇(命)×8➡P370
2 飛空艇(命)×8➡P370
3 高速飛空艇(命)×4➡P371
4 結界塔×3➡P373
砲台塔×9➡P372

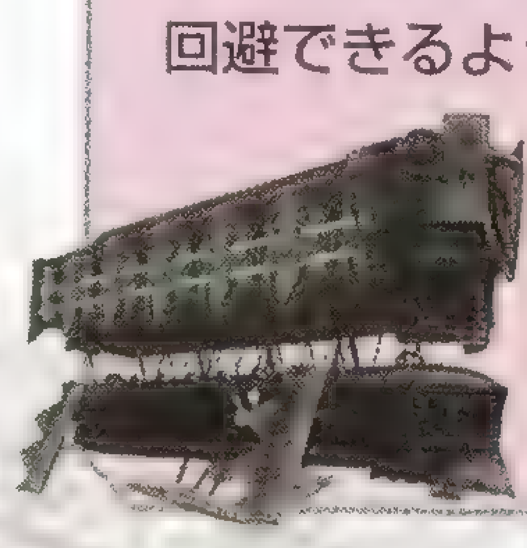

結界塔


砲台塔

Check Enemy

戦闘艇

火力を惜しまず、弾をばらまき続けているため非常に危険な敵。追跡だけとはいえ気を抜かず、いつでも回避できるように準備しておこう。



HP	1281
基本攻撃力	A
EXP	6000

基本戦術 －Basic Tactics－

マナをさらった戦闘艇を追跡せよ！

騎士団の策にはまり、連れ去られたマナを追跡するミッション。このステージではマナを乗せた戦闘艇を撃沈してはならないという条件を背負った上で、護衛の飛空艇と戦うことになる。しかも戦闘艇は攻撃されないと知ってか、砲撃、ホーミング弾、機雷と攻撃の手をゆるめることなく逃げていく。少しでも目を離すと攻撃を避けきれずにダメージを負ってしまうので、戦闘艇を視界に入れつつ、周囲の敵を攻撃していこう。2度の増援を全滅させると、戦闘艇は大神殿へ着陸する。レグナでここに降りるには、周囲に設置された3つの結界塔を破壊しなくてはならない。上空からの攻撃はないものの、砲台塔や結界塔からの攻撃はかなり強力。周囲の砲台塔は後回しにして、中央にある結界塔を破壊し、大神殿の中に降り立とう。



⬅イベントシーンから切り替わる直後は機雷に狙われやすい。イベント後は加速でその場から離脱せよ！

ミッションフローチャート

1. マナの乗る飛空艇は"戦闘艇"に格納されたようだ……。戦闘艇を追跡し、マナを助け出す機会を狙え！
2. 飛空挺にはマナが乗っている！戦闘艇に攻撃を与えずに追跡せよ。（POINT A）
3. 封印騎士団の"飛空艇部隊"が現れた。マナの乗る"艇"を落さぬように、すべて迎撃しろ！（POINT B）
4. 大神殿を守る"結界塔"を破壊しろ！



⬅他に類がないほど攻撃が激しいミッション。回復アイテムは多めに所持しよう。



➡結界塔のレーザーは、直線で向かってくる。発射直前にスライドで避けよう。

POINT A 護衛の飛空艇部隊はロックオン攻撃で倒せ

護衛の飛空艇はこれまで出現した敵とあまり変わらないが、戦闘艇の援護攻撃のせいで倒すのが難しい。ファイヤーボールで悠長に狙っていると被弾してしまうので、追尾弾メインで攻撃していこう。ただ、追尾弾で倒すとブレススフィアが出現しないので、止めはファイヤーボールで刺すようにしたい。万能なスプラッシュブレス、または結界塔への攻撃を見越してシャイニングブレスのどちらかの入手をお勧めしたい。



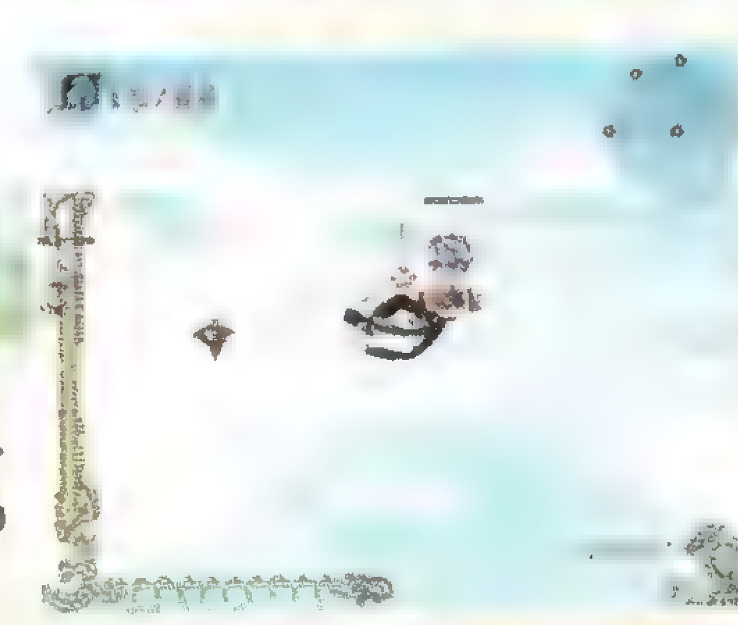
⬅高速飛空艇も離れたところから追尾弾で攻撃。時間はかかるが、確実に倒せるぞ。

POINT B 戦闘艇を常に視界に捉えて攻撃回避に専念しよう

戦闘艇を撃墜してはならないミッションだが、少しならばダメージを与えても大丈夫なので、あまり神経質になる必要はない。だが、戦闘艇からの攻撃はどれも致命傷になりかねないので、確実に避けるようにしたい。基本は戦闘艇のサイドに回り、周囲の護衛を追尾弾で攻撃。戦闘艇からの攻撃が迫ってきたら、一目散にその場から離れよう。攻撃よりも回避を優先してプレイしよう。



⬅ホーミング弾はこちらのロックオン射程外からも迫ってくる。



➡機雷は1発当たると、立て続けに追撃を食らうことがある。要注意だ。

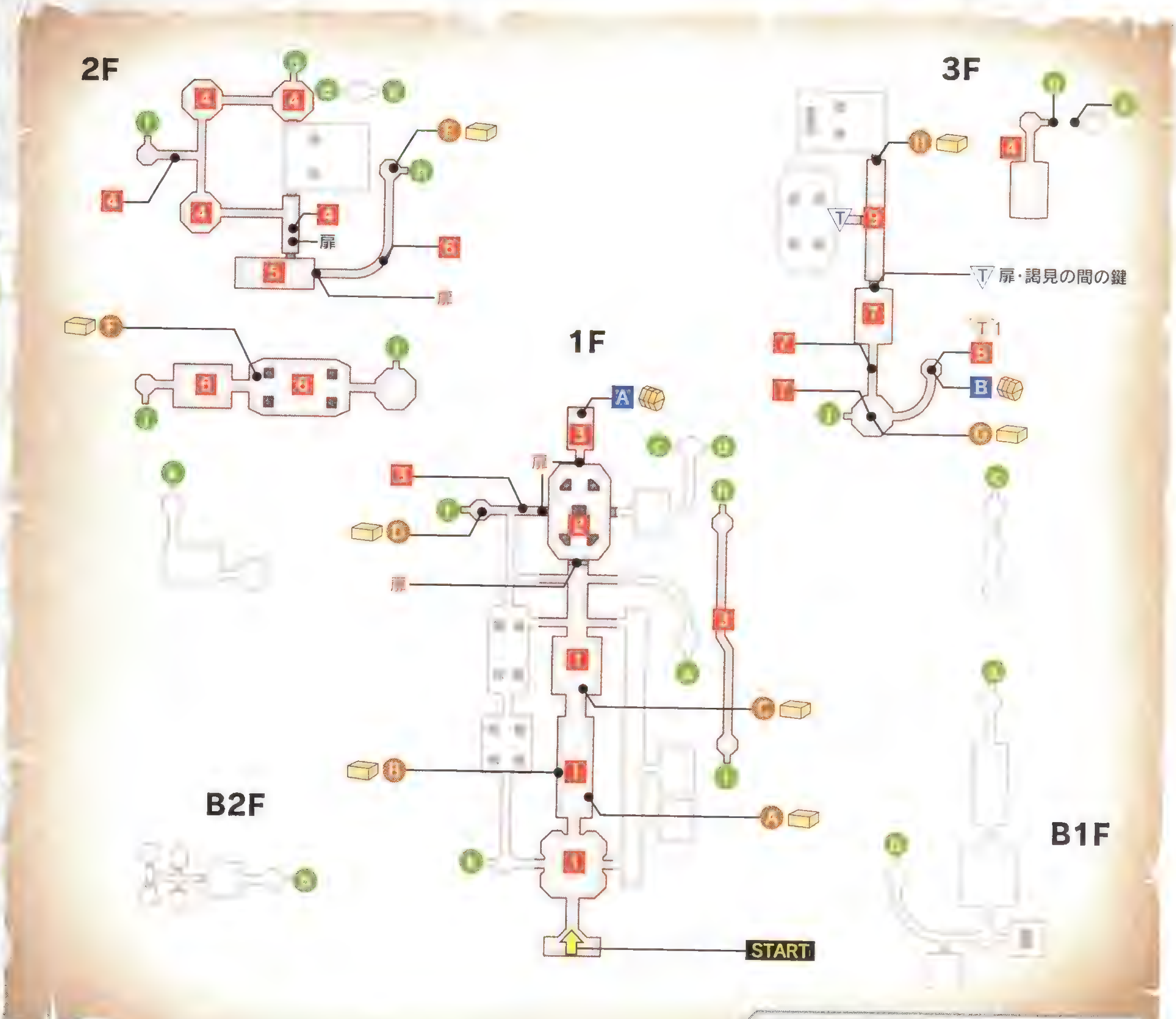
地上戦

第七章 四節 大神殿

クリア条件	マナを探し出せ！
ミッション数	2
敵総数	527体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 一般兵士(命)4➡P351
遊撃兵(命)×96➡P354
弓兵(命)×8➡P355

2 一般兵士(命)×30➡P351
護衛兵(命)×1➡P352

3 一般兵士(命)×30➡P351
遊撃兵(命)×25➡P354

4 一般兵士(命)×35➡P351
遊撃兵(命)×94➡P354
弓兵(命)×5➡P355

5 一般兵士(命)×9➡P351
護衛兵(命)×1➡P352
弓兵(命)×15➡P355

6 一般兵士(命)×25➡P351
遊撃兵(命)×92➡P354
弓兵(命)×5➡P355

7 一般兵士(命)×40➡P351
弓兵(命)×5➡P355

8 護衛兵(命)×2➡P352

9 一般兵士(命)×5➡P351



宝箱

A オローの剣・獅子➡P278
B 謁見の間の鍵

木箱

A 1000G
B 1000G
C 1000G
D 200G
E 300G
F HP回復スフィア
G 1000G
H MP回復スフィア

基本戦術 −Basic Tactics−

マナを連れ去ったジスモアの元へ急げ！

二度と足を踏み入れるつもりのなかった大神殿。マナを救出するため、2人は大神殿の中を疾駆する。出現する敵はすべて騎士団の兵士なので、ノウェで戦っていこう。特にトラップもなく、道なりに敵がいる場所に進んでいけば、ジスモアの部屋までたどり着けるはず。途中の広間では逃げ道がふさがれ、広い空間で多数の兵士と戦闘になるが、壁を背にして戦えば囲まれる心配なく戦えるだろう。3階の護衛兵を倒して鍵を入手すれば、ジスモアの部屋に入れるようになる。養父の仇、そしてマナをさらったジスモアと一騎打ちだ。



⬅弓兵の攻撃は、地面に当たるとしばらくの間、毒を出す。この毒は敵にも当たるので、壁代わりに使おう。



➡3階の小部屋にいる2体の護衛兵を倒すと、「謁見の間の鍵」が手に入る。これで先へ進めるぞ。

ミッションフローチャート

この大神殿にマナは必ずいる……。彼女を探しだせ！ 1

扉を閉ざされた。部屋を守る兵士達を倒し、先へと進め！ 2～[illegible] POINT A

POINT A 大神殿に残された養父の剣を入手し、その遺志を継げ！

1階の北の部屋で入手できる武器は、ノウェの養父、オローが使っていた武器。この武器は次の節のジスモア戦で威力を発揮するぞ。



⬅対ジスモア戦では絶大な威力を発揮する。ジスモア戦までに鍛えておきたいところ。

2周目以降キャラ戦術 −Character Tactics−



ノウェ

武器を育てるチャンスだ

敵のすべてが騎士系で、ノウェの能力がフルに発揮できるこのマップ。この好条件でノウェにだけ経験値を稼がせるのはちょっともったいない。この機会に剣「銀の凰蝶」や「信義」など、レベルアップに大量の経験値を必要とする武器を育成しておこう。



エリス

正面の敵を叩き伏せろ！

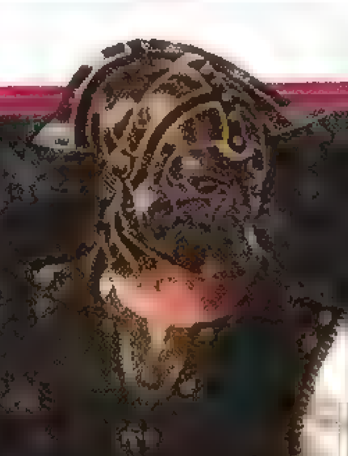
大神殿の奥へ向かっていくこのマップは、背後からの攻撃を考慮する必要はない。前方と広範囲攻撃に優れるエリスにはもってこいの戦場だ。迫りくる敵を突き刺し、なぎ払って進軍しよう。広間では、広範囲系のコンボを主体に戦っていけば安全だ。



マナ

弓兵の攻撃でMPを回復

このマップの弓兵の攻撃は変わっていて、地面に着弾するとしばらく攻撃判定が残っている。ガード状態でそこに向かっていくと、MPを回復させることができる。ガードによる回復量が多いマナだからできる方法。覚えておいて損はない。



ユーリック

基本コンボで周囲の敵を一掃

他のキャラに比べて、攻撃速度が若干劣るため、いきなり戦わせるのは少々酷かもしれない。だが、他のキャラでチェインを重ねて攻撃速度を上げた状態で交代すれば、攻撃力の広さと相まって驚くほどのスピードで敵を殲滅することができる。

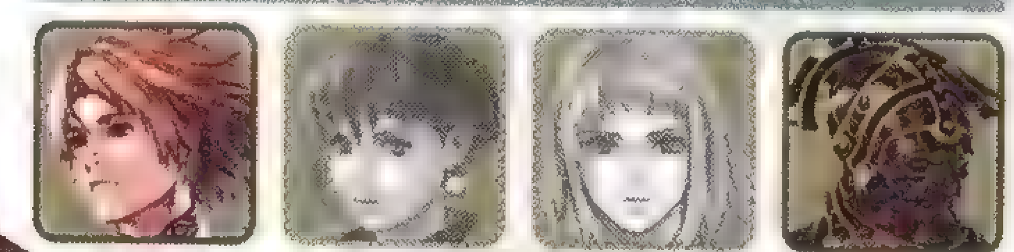
第七章　五節　大神殿

クリア条件　ジスモアを倒せ！

地上戦



1周目使用可能キャラクター

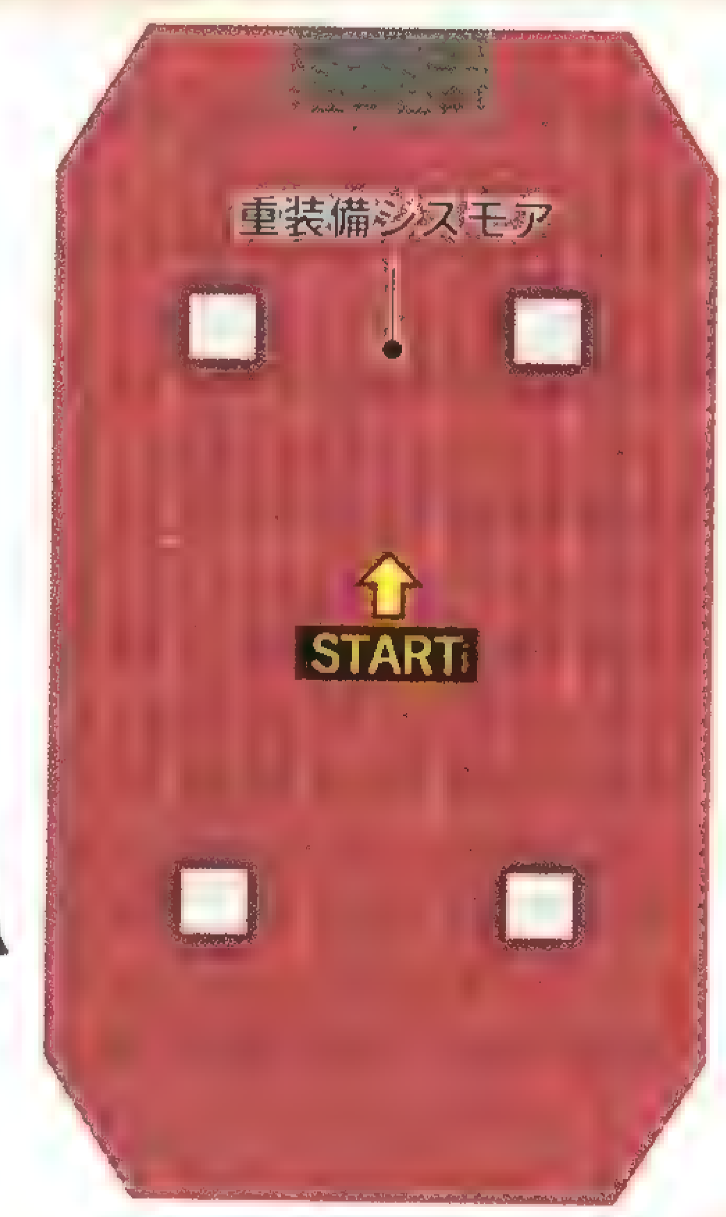


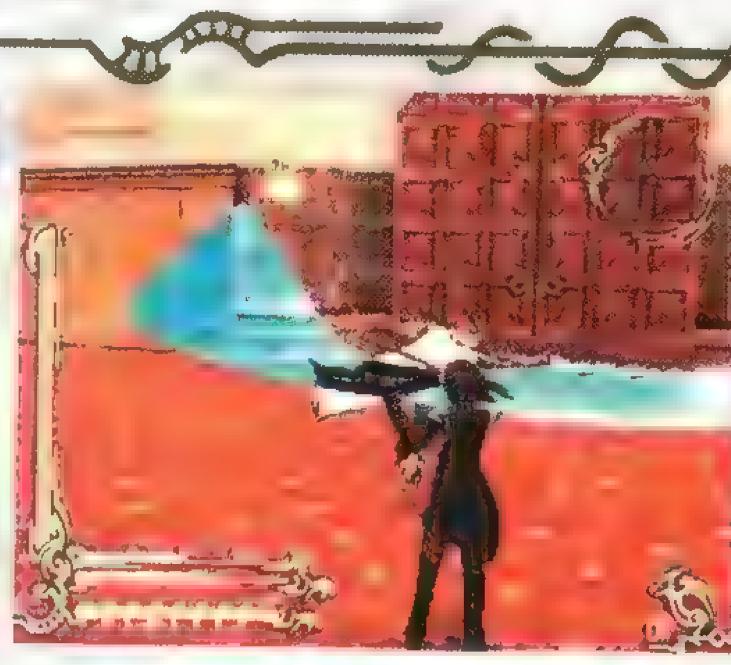
Enemy Data

重装備ジスモア

×1➡P363

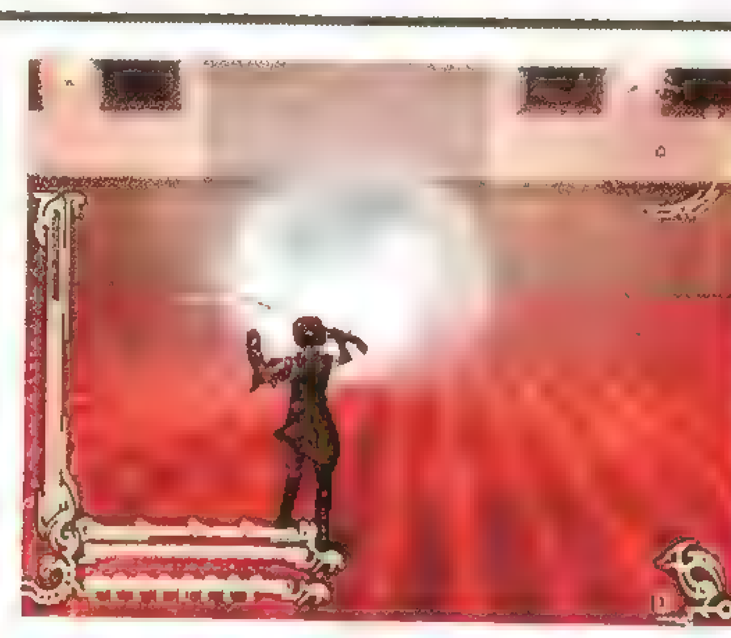
HP	7684
基本攻撃力	A
攻撃頻度	B
防御頻度	A
ガードブレイク値	468
EXP	1000





通常斬り

対処法　横になぎ払うタイプの斬り攻撃。リーチが長く、避けきれない場合もある。



竜巻吸い込み

対処法　完全に吸い込まれると連続してダメージ。近距離だと衝撃破の追撃があるので注意。



×斬り

対処法　初撃でガードを崩し、追撃で大ダメージを与える。ジスモアの周囲を走り回って避けよう。



両手剣投げ

対処法　左に比べて右の剣を投げるタイミングが遅い。挟まれたら右にジャンプして回避しよう。



ダッシュ突き

対処法　パンッっと鳴ったら、横に走って逃げろ。至近距離で出されたら、サイドステップで回避。



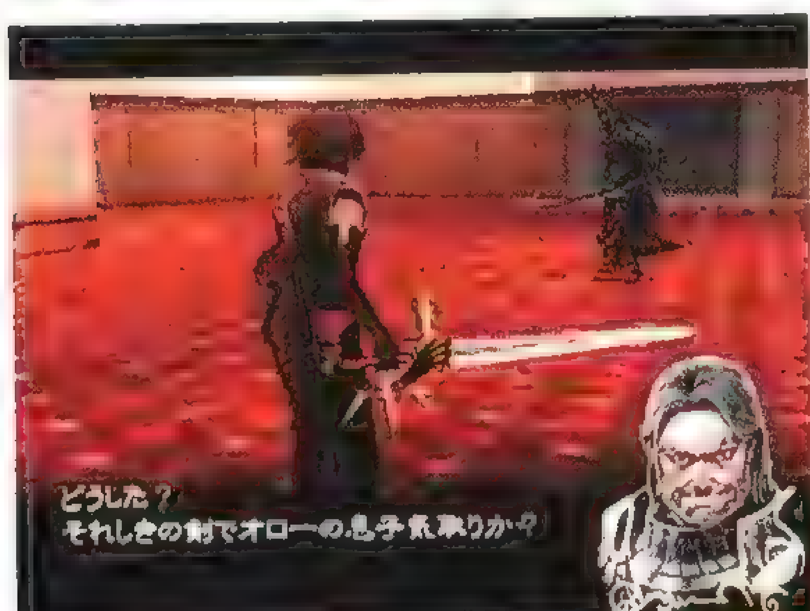
誘導白剣飛ばし

対処法　高速の遠距離攻撃。横に走りながらギリギリまで引きつけ、サイドステップで避けよう。

基本戦術 -Basic Tactics-

養父の仇、ジスモアを一騎打ちで打ち倒せ！

本気になったジスモアとの一騎打ち。ジスモアの攻撃はどれもダメージが大きい。だが、モーションが遅いためにどの攻撃か予測しやすいので、すぐに回避行動に移れるはずだ。しかし、攻撃中に割り込まれると避けられないので、HP回復アイテムを装備しておきたい。ジスモアへの攻撃は、正面から接近して直前にサイドステップで背後に回り、コンボを入れる。コンボが浅いと途中からガードされるので、できるだけ接近してから攻撃しよう。ダッシュ突きで間合いが離されたら、ジスモアの動きを見て接近か回避かを決断せよ。



⬅ジスモアのHPが1／3ほど減るとイベントが起こる。イベント後は広間の中央に戻される。



➡コンボで一番ダメージが大きいのは最後の一撃。コンボを深く当てて、常に最大ダメージを与えよう。

POINT A 「オローの剣・獅子」を使って養父の仇を取ろう！

前節で入手できる剣「オローの剣・獅子」。この剣は、重装備ジスモアに対して、能力以上のダメージを与えることができる。攻撃力54の「オローの剣・獅子（レベル1）」と攻撃力68「イウヴァルトの長剣（レベル4）」で比べてみると、「オローの剣・獅子」の方が約1.5倍のダメージを与えられるのだ。養父の無念は、養父の愛刀で晴らせ！

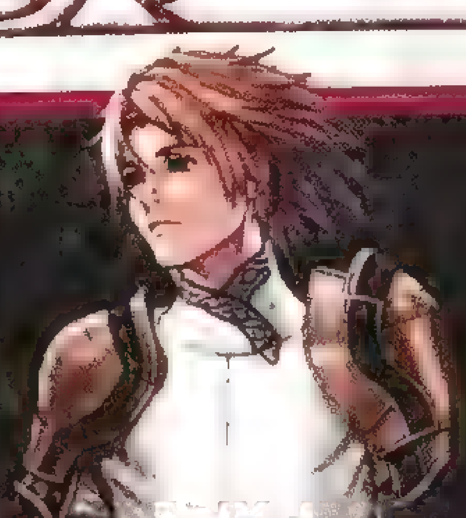
POINT B X斬り攻撃の初撃を受けたらバックステップで反撃！

攻撃している最中にX斬り攻撃をされると避けきれない。だが、すぐにバックステップしてジスモアに反撃すれば、追撃を食らわずに逃げることができる。



⬆ダメージは少ないが、安全に逃げられるのは大きい。

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

龍閃撃を使いこなしてジスモアを完封！

片手剣系武器には、龍閃撃という優れたコンボがある。このコンボの最大の特徴は、4、5撃目がほぼ無敵であることと、入れば周囲の敵を一掃する攻撃範囲の広さだ。このコンボを壁際でジスモアに使えば、身動きを取らせないまま倒すことすらできる。1周目では攻撃力が低くて実行は難しかったが、レベルの高い武器がそろっている2周目ならば、試してみてもいいだろう。



⬅振り下ろす刃はダッシュ攻撃すらくい止める。一方的にダメージを与えられるぞ。



エリス

背面から地道に攻撃せよ

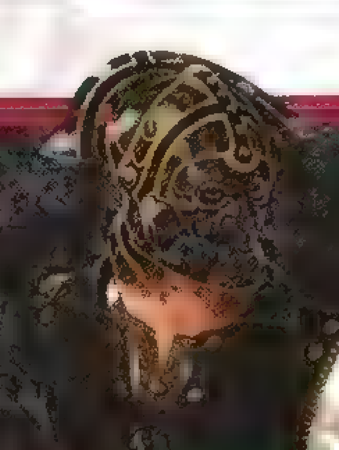
サイドステップで背後に回り、コンボ攻撃で戦う。コンボが浅い場合は途中で止め、近付いて攻撃再開だ。



マナ

魔法で攻撃を回避しよう

回避しづらい攻撃をするジスモアに対しては、魔法はダメージを与える回避行動と割り切って使おう。



ユーリック

壁際から一歩も出すな！

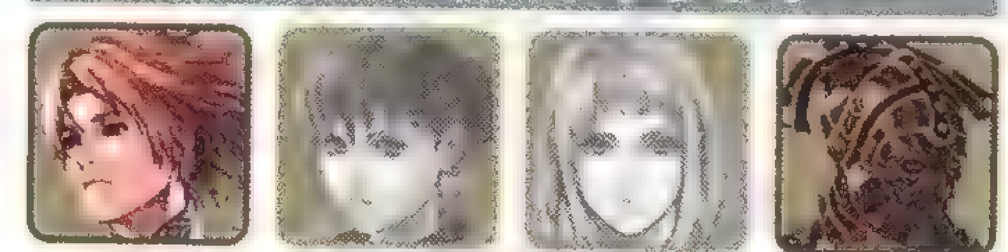
攻撃の遅いユーリックの勝機は、ジスモアが壁に寄った時。突進系コンボで押しつぶせ！

地上戦

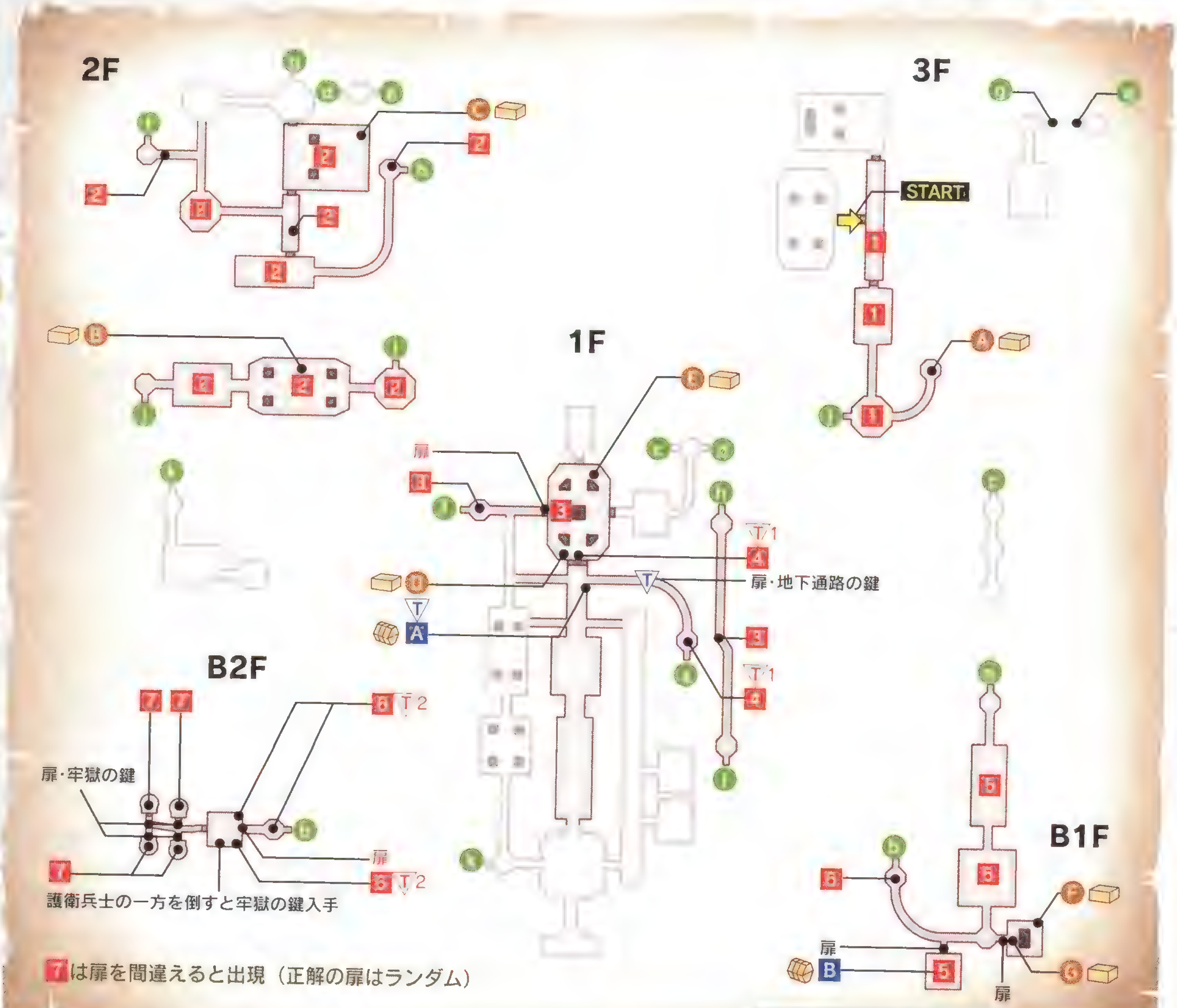
第七章 六節 大神殿

クリア条件	十の鐘が鳴り終わるまでに、マナを救出しろ！
ミッション数	1
敵総数	250体
特殊入手武器	護衛兵を倒す。➡宝箱B

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック



7は扉を間違えると出現（正解の扉はランダム）

ENEMY DATA

1 一般兵士(命)×20➡P351
魔術師(命)×2➡P352

2 一般兵士(命)×113➡P351
魔術師(命)×6➡P352

3 一般兵士(命)×31➡P351

4 護衛兵(命)×2➡P352

5 一般兵士(命)×58➡P351
魔術師(命)×10➡P352
護衛兵(命)×2➡P352

6 一般兵士(命)×4➡P351
護衛兵(命)×2➡P352

7 ※魔術師(命)×2➡P352
護衛兵(命)×3➡P352
魔術師(命)×3➡P352
一般兵士(命)×15➡P351

※：7は開ける扉を間違えた場合、いずれかが出現。



一般兵士(命)　魔術師(命)

宝箱

A 地下通路の鍵➡P342
B 悲しみの棘

木箱

A 1000G
B MP回復スフィア
C 1000G
D 1000G
E 1000G
F 1000G
G HP回復スフィア

基本戦術 -Basic Tactics-

十の鐘が鳴り終わる前にマナを救い出せ！

時間内に地下牢からマナを助け、処刑を止めるミッションで制限時間は約16分。左のミッションゲージを参考にするといいだろう。兵士の相手をしていると時間が足りなくなるので、ジャンプで飛び越して前に進もう。1階の大広間で2体の護衛兵を倒せば、地下に行けるようになる。この時点でゲージが半分ほど残っていれば、地下で余裕を持って護衛兵と戦えるぞ。地下でも戦わずに前へ進むことになるが、地下1階の護衛兵だけは倒して武器を入手しよう。地下2階にいる護衛兵を倒せば、「牢獄の鍵」が手に入る。この先は運次第だ。



⬅先々で行く手を阻む護衛兵。この敵をいかに素早く倒すかが、このマップを攻略するポイントだ。



➡魔術師はアンデッドナイトを召喚するが、無理に倒す必要はない。攻撃を避けて先に進もう。

ミッションフローチャート

十の鐘が鳴り終わる頃、マナは処刑される……。
彼女のいる場所を探して救出しろ！ 1～7 A

POINT A 地下牢からマナを救出せよ！ でも、どの牢かは運次第？

騎士団を退けて地下牢に到達したが、4つの牢のどこにマナがいるかはランダムだ。開ける扉を間違えると、護衛兵や魔術師が襲いかかってくる。部屋の敵をすべて倒さないと次の扉は開けられないので、急いで倒して次の扉を開けよう。



⬅時間に余裕があるなら、敵の出現も大歓迎。魔法で一気に蹴散らし、瞬殺してやろう。

Chap. 4 第七章 慟哭

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

全滅プレイに挑戦!?

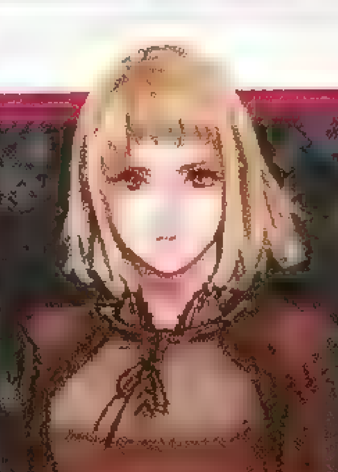
1周目では余裕はないが、成長した2周目ならばなんとかなりそうだ。攻撃力の高い武器を装備し、出会う敵を片っ端から斬り捨てよう。圧倒的多数の兵士はノウェで、魔術師はマナやエリスに交代して戦えば、騎士団全滅も不可能じゃないだろう。



エリス

魔術師の相手を任せよう

魔術師は得意な敵ではないが、召喚してくるアンデッドナイトはエリスの得意な相手。いつ召喚されるか分からないのなら、魔術師の相手をエリスにさせてしまおう。召喚されてしまっても、彼女ならばすぐにアンデッドナイトに対処できるはずだ。



マナ

杖を振るって兵士を倒せ

魔術師系を得意とするマナだが、敵はアンデッドナイトを召喚するタイプなのでこのマップでは少々相手をさせづらい。ならば、魔術師よりも兵士を相手に戦ってもらおう。マナのコンボは攻撃が早く、範囲も広いので囲まれても敵を排除しやすい。



ユーリック

コンボで突破口を開け！

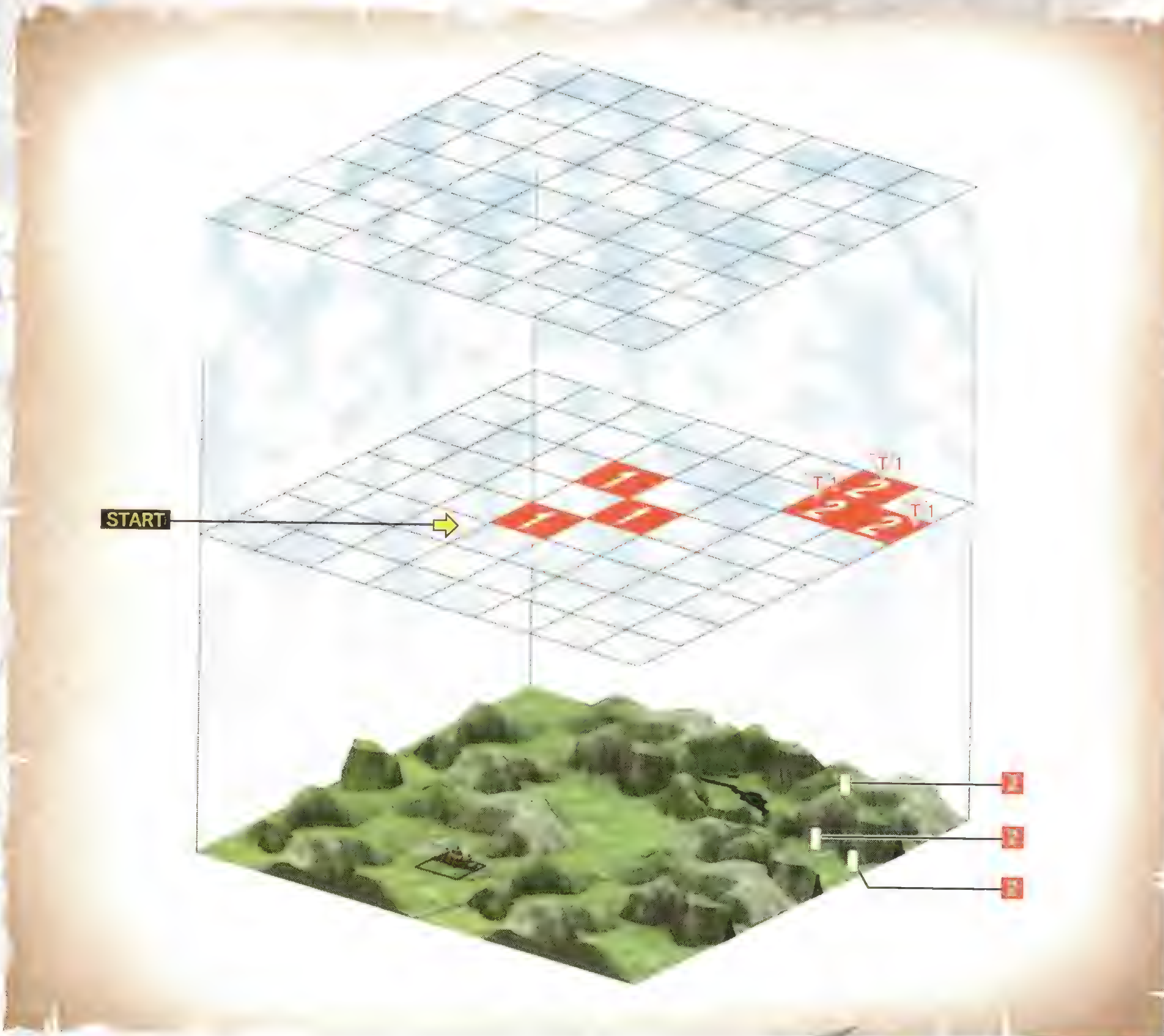
ユーリックの突進型コンボは、前方の敵を吹き飛ばしながら移動することができる。多くの兵士に阻まれて先に進むのが難しいこのマップでは、ラッセル車のごとき突破力が大きな力となる。魔法すらかき消すコンボを活用して、道を切り開いていこう。

空中戦

第七章 七節

恵沢の平原

クリア条件	明命の直轄区を目指せ！
ミッション数	2
敵総数	36体
特殊入手武器	なし

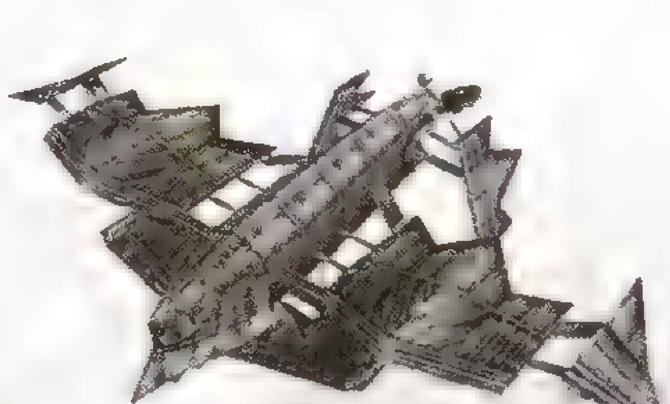


Chap. 4 第七章 慟哭

ENEMY DATA

1 高速飛空艇（命）×4➡P371
飛空艇（命）×20➡P370

2 スピリット×4➡P375
スペクター×4➡P375
砲台塔×4➡P372


高速飛空艇（命）


スピリット

Check Enemy

スペクター

遠距離からの攻撃はすべて鎌で防がれてしまい、接近すると強力な鎌攻撃を行ってくる。中距離で相対し、一気に倒さないと危険な相手だ。



HP	862
基本攻撃力	A
EXP	1000

基本戦術 –Basic Tactics–

魔物を退け、明命の直結区へ急行せよ

マナを救出し、再び明命の直轄区へ向かうノウェたちの前に騎士団が立ち塞がる。敵は飛空艇、高速飛空艇、そして魔物と3段階に分かれて出現する。最初に登場する飛空艇と高速飛空艇は、本来倒す必要はないが、後半に必要となるブレススフィアを取っておきたいので、できる限り倒そう。飛空艇相手にブレススフィアを入手できれば、厄介な高速飛空艇の相手をする必要はなくなるぞ。

問題は 2 に出現する2種の魔物、スピリットとスペクター。特にスペクターの突進攻撃のダメージは大きく、一撃で最大HPの約1／4を奪い取っていく。またスピリットの束縛攻撃もいやらしく、こちらのペースで戦うのが難しい。魔物に対しては中距離を維持し、注目を使って戦おう。

ミッションフローチャート

封印の鍵を破壊するため、再び明命の直轄区を目指せ！ 1

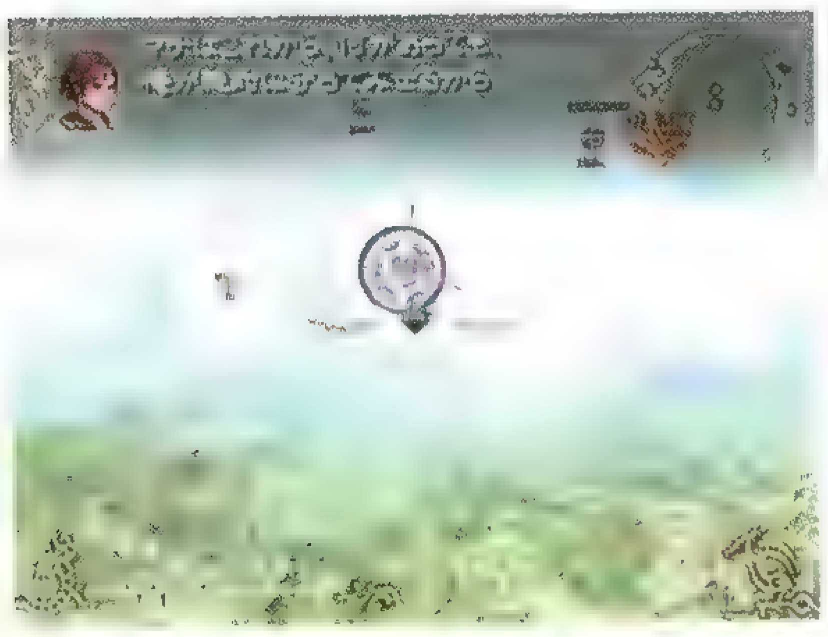
明命の直轄区を守る亡霊どもを、紅蓮の炎で冥土に送り返せ！ 2 A B



←スペクターは後にして、先に動きを封じる束縛弾を使うスピリットを倒そう。



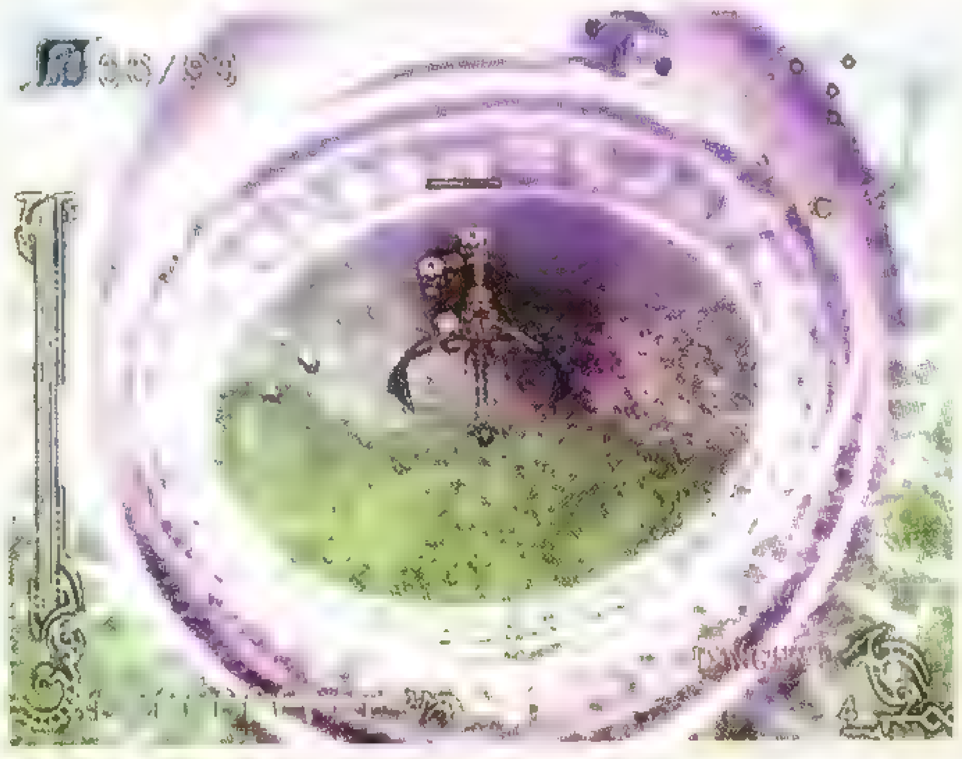
➡実は魔物の出現とともに地上に砲台塔が現れる。なるべく破壊しておこう。



←飛空艇を撃墜してブレススフィアをゲット。タイプは魔物に強く誘導性の高いスプラッシュブレスがお勧め。

POINT A トリッキーな動きから放たれる束縛弾に要注意！

スピリットの攻撃で厄介なのが束縛弾だ。攻撃力はさほどでもないが、これを食らうと着弾周辺エリアでの動きが鈍くなってしまう。さらに別のスピリットからもう１発束縛弾を受けると、動くことさえままならない。束縛弾を受けてしまったら、常に加速状態にし、着弾エリアからの脱出を最優先に考えよう。スピリット自体のHPはそれほど高くないので、捕捉したら攻撃を一気に叩き込んで、反撃を受ける前に倒してしまおう。



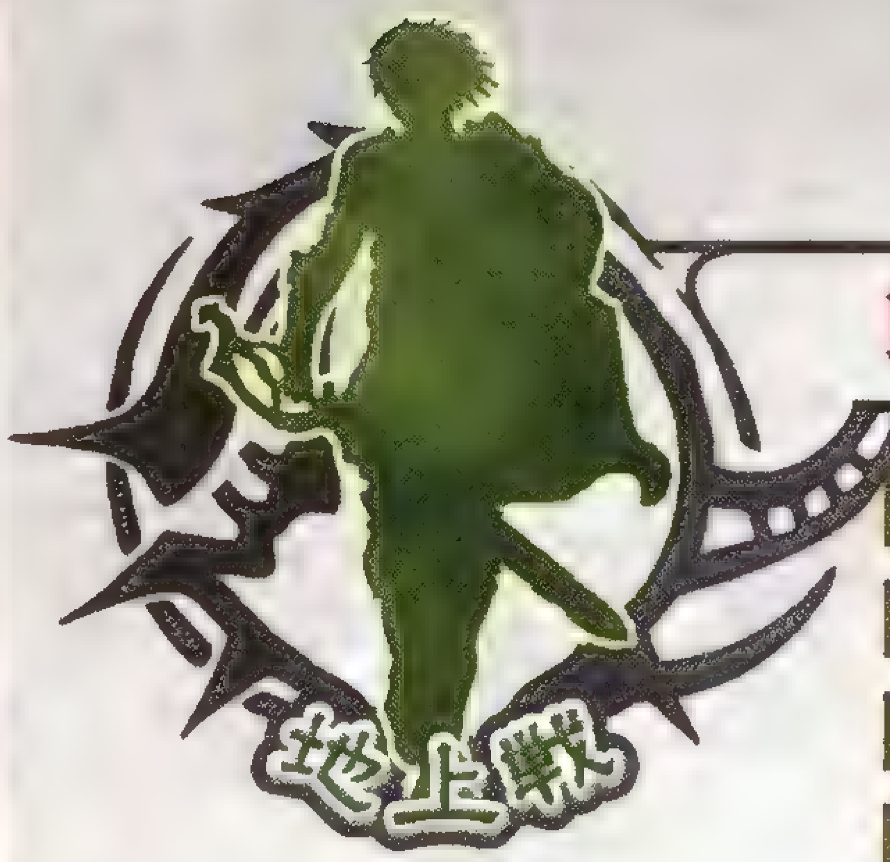
←動きが鈍ると敵の攻撃も避けられない。スペクターが寄ってくる前に脱出だ！

POINT B スペクターとの戦いは、被弾覚悟で戦うべし！

近距離では突進攻撃があり、遠距離ではダメージを与えられない。唯一の活路は、中距離からの攻撃。しかし、鎌を持っているとダメージを与えられないので、中距離で鎌を投げるのを待とう。スペクターの手から鎌が離れたら攻撃開始！　鎌に当たってダメージを受けるが、気にせず攻撃を続けよう。避けて戦いを長引かせるより、被弾しながら攻撃した方が被害は少ないのだ。攻撃し続ければ、鎌がスペクターに戻る前に倒せるだろう。



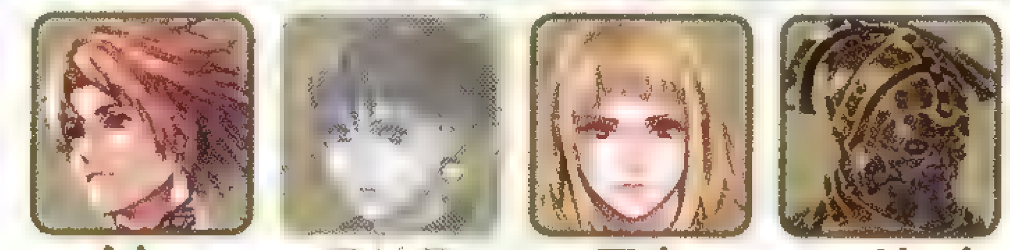
←ブレススフィアがあれば、より短い時間でスペクターを倒せるぞ。

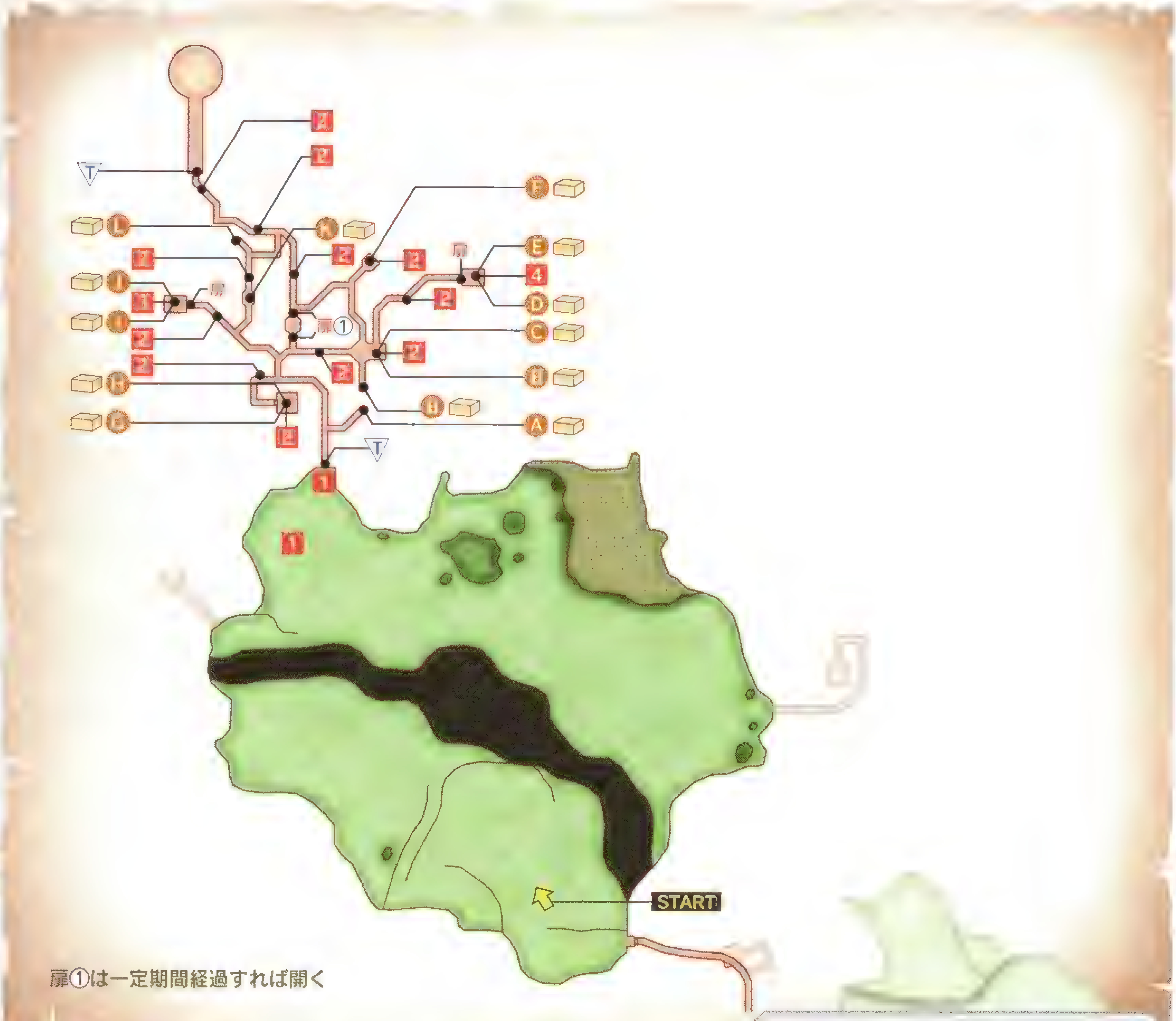


第七章 八節 明命の直轄区

クリア条件	命の聖壇に向かい、封印の鍵を破壊せよ！
ミッション数	4
敵総数	166体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 ホブゴブリン×12➡P357
2 オーガ×6➡P356
ホブゴブリン×126➡P357
3 ホブゴブリン×20➡P357
4 ドゥームソード×2➡P358


ホブゴブリン


ドゥームソード

宝箱

なし

木箱

A MP回復スフィア
B HP回復スフィア
C 300G
D 300G
E 300G
F 300G
G 300G
H 300G
I 300G
J 300G
K 300G
L HP回復スフィア

基本戦術 -Basic Tactics-

ホブゴブリンを倒し、命の聖壇へ向かえ！

何者かによって開かれた明命窟の扉。ホブゴブリンの巣でもあるその中へ、ノウェたちも突き進んでいく。狭い通路で構成された洞窟にいるのは、ほとんどがホブゴブリン。ここはユーリックに活躍してもらおう。聖壇への扉は、3つの部屋の仕掛けを解かなければ開かない。マップ東の部屋はドゥームソード2体、マップ西の部屋は中にいるすべてのホブゴブリンを倒せばいい。ただ、中央の部屋はキャラクターの命を捧げる、つまりHPを捧げる必要があるので注意しよう。この3つの部屋の条件を満たせば、聖壇の扉は開放されるぞ。



⬅洞窟内は見通しが悪い。壁かと思っていたところから現れる魔物に襲われることもあるので気を付けよう。



➡階段で魔物に襲われると戦うのが難しい。ダメージ覚悟で階段を上り切り、体勢を整えて戦闘しよう。

ミッションフローチャート

明命窟の奥にある"命の聖壇"に向かい、封印の鍵である【聖花】を破壊しろ！ 1 2

精気が奪われてゆく……。命の聖壇への扉を開くため、しばらく耐え続けろ A

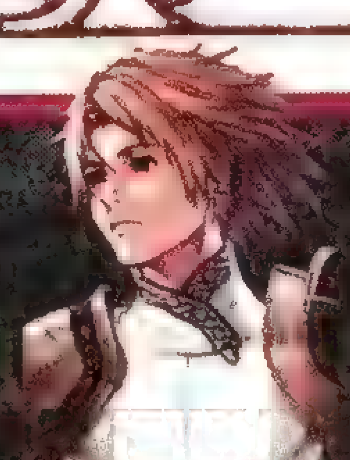
この部屋には小鬼が集結している。命の聖壇へ、奴らの血を捧げろ！ 3

行く手を阻む亡霊達……。亡霊の魂を聖壇に捧げ、道を切り開け 4

POINT A 命を捧げたキャラクターはHPが激減するので注意！

マップ中央の命を捧げる部屋では、キャラクターのHPを減らすことで仕掛けが解除される。減るHPの量はかなり多く、満タン状態のノウェならば約半分ほど減ってしまう。この仕掛けはユーリックでは解除できない。なぜなら、それは……。

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

洞窟での移動は慎重に

見通しの悪い洞窟では、角から突然ホブゴブリンに襲われるというシチュエーションが多いので注意。また、ノウェのコンボは横方向には強いが、縦には弱い。ホブゴブリンのジャンプ攻撃を見たらすぐにガードできるよう、コンボは短めにして戦おう。



エリス

亡霊の魂を浄化せよ！

狭い通路で突き攻撃の威力が発揮できるだけでなく、コンボの初撃が斬り上げなので、ホブゴブリンに対処がしやすい。だが、エリスがもっとも力を発揮するのは対ドゥームソード。アンデッド系に強い特性をフルに発揮し、魔物を成仏させてやろう。



マナ

通路の中央で戦え！

マナの舞姫の連撃は範囲が広く、6撃目はちょうど通路と同じぐらいの攻撃範囲。上からの攻撃も弾いてくれる高性能のコンボなのだ。声やレーダーでホブゴブリンの接近を関知したら、その場でコンボを開始して少しずつ敵に向かって進んでいこう。



ユーリック

始めたコンボは最後まで

一撃入れさえすれば簡単に倒せるホブゴブリンだが、そこでコンボを止めてしまうと続々と現れる敵に対処しきれなくなることがある。一度戦端を開いたら、周囲の敵が倒れるまでコンボを続けよう。その場の敵を全滅させたら、先に進もう。



第七章 九節

明命の直轄区

クリア条件 カイムを倒せ！

1周目使用可能キャラクター





Enemy Data

カイム ×1 ➡P364

HP	8636
基本攻撃力	A
攻撃頻度	B
防御頻度	A
ガードブレイク値	468
EXP	1600



カイム攻撃パターン

カイムを倒せ！

ガードできない攻撃が多いため、コンボや兜割りの隙に背後から攻撃しよう。ガケ際に追いつめて、カイムの動きを制限せよ。



ファイヤーボール

対処法 バックジャンプとともに発射される多数の火の矢。ガードしてやり過ごせ。



コンビネーション

対処法 通常攻撃のコンボで、最後に防御不能の攻撃を繰り出す。技を見たら離れよう。



巨大炎

対処法 カイムから真っ直ぐ飛ぶ巨大な火の玉。左右に動いていれば、当たることはない。



兜割り

対処法 防御不能の兜割り。着地直後に隙があるので、後方から接近して攻撃しよう。



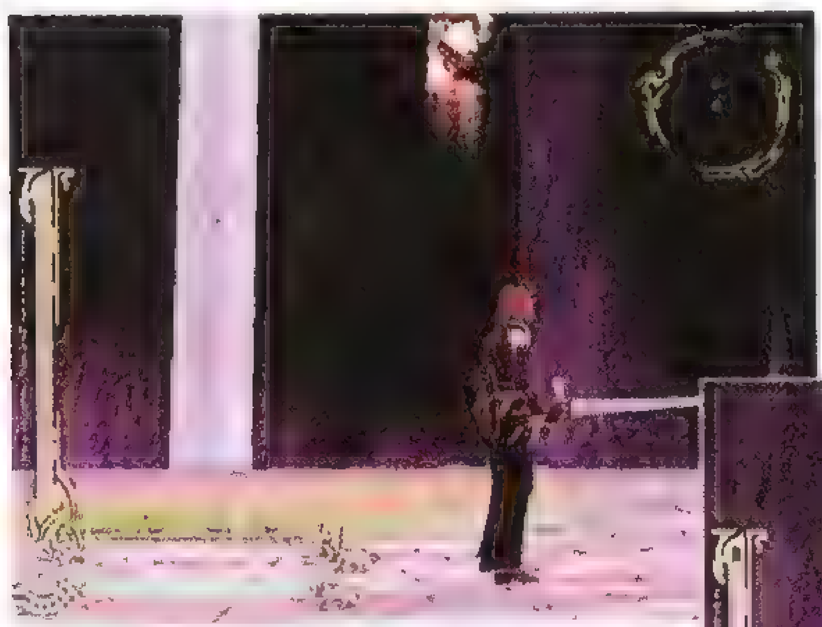
リング魔法

対処法 カイムが光った後、天に手をかざして発せられる魔法。ジャンプで回避できる。

基本戦術 –Basic Tactics–

カイムを倒し、ユーリックの命を守りきれ！

カイムの攻撃は、ほとんどが防御不能で攻撃力が高い。ファイヤーボール以外の攻撃は、走って回避しよう。攻撃のチャンスはコンビネーションのフィニッシュ後と兜割り後の隙。このチャンスに接近して攻撃しよう。コンボが2〜3発入るとバックステップで逃げるのだが、この時コンボを先行入力しすぎているとファイヤーボールをガードできないので注意。戦いの場は通路ではなく、花の咲く丸いフィールドがベスト。カイムを縁に追いつめ、近付くにも離れるにも便利な中距離を保ち、相手の動きを見て次の行動を選択しよう。



⬅ある程度離れていれば、カイムの攻撃を判別し、対処しやすい。接近してきたら、攻撃を誘って反撃だ！



➡縁に追いつめれば、バックジャンプの逃げを封じられる。追う手間が省けるだけで、戦闘は楽になるはず。

POINT A かつての親友「イウヴァルトの長剣」で大ダメージ！

前作に登場したカイムの親友にして妹・フリアエの婚約者、イウヴァルト。彼の遺した愛剣でカイムを攻撃すると、高いダメージを与えられる。



⬆背後から飛燕斬を使えば大ダメージを与えられる。

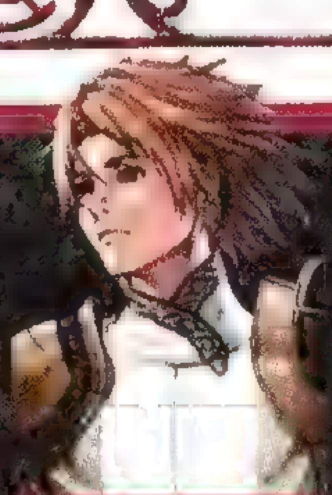
POINT B 視点が変わる兜割りの恐怖！立ち位置を瞬時に把握せよ！

兜割りの怖いところは、威力もさることながら瞬間的に視点が切り替わってしまうこと。攻撃を見越して回避する場合は、横を大回りで抜けていこう。



⬆こればかりは、何度かプレイして慣れるしかない。

2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



ノウェ

武器は剣 or 長剣？

ノウェの使える2種類の武器のどちらを使うかで、コンボで与えられるダメージが変わってくる。片手剣ならば3発、両手剣なら2発までコンボが繋がる。総合的に見て攻撃力の高い両手剣を取るか、手数の片手剣を取るかはプレイヤー次第だ。



エリス

武器と魔法の2つで戦え！

武器による攻撃も魔法攻撃もそこそこ高いエリスならば、1人でオールマイティーな戦いができる。コンボは3発でとめ、MPが貯まったら魔法攻撃。これといった必殺技こそないが、安定してカイムにダメージを与える戦い方ができる。



マナ

貯めたMPで魔法攻撃

武器による攻撃も悪くはないが、やはり攻撃力の低さからあまりダメージは期待できない。マナ最大の攻撃方法は魔法なので、それを活かす戦い方をしよう。MPは回復アイテムでまかない、カイムの動きが止まった隙を見計らい魔法を叩き込め！



ユーリック

地道に攻撃を重ねよう

正直、不利な戦いになるのは否めない。攻撃力は高いが、それを叩き込む手段が不足しているのがその原因だ。カイムの攻撃の隙をついてコンボを2発でとめ、すぐに離脱。これを繰り返していけば、時間はかかるが倒せるだろう。

ノウェの記憶

第七章
慟哭

Story

連れ去られたマナ。その行く先は……

明命の直轄区に着いたノウェとユーリック。そこにマナを捕らえたカイムも現れる。ユーリックはカイムに戦いを挑む。

しかし混乱に乗じて、騎士団がマナを連れ去ってしまった。必死に追いかけるノウェだったが、あと一歩のところでマナを乗せた飛空艇は飛び立ってしまう。カイムと決着に至らなかったユーリックと共に、ノウェは飛空艇を追って大神殿へと向かった。

近付くマナの処刑。鳴り響く鐘の音……

マナを追うノウェを大神殿で待ち受けていたのはジスモアだった。彼は契約者でもないオローが長年騎士団長の座にあったことに嫉妬し、オローの遺志を継ぐノウェにも激しい敵意を抱いているのだ。そして、一騎討ちとなるノウェとジスモア。

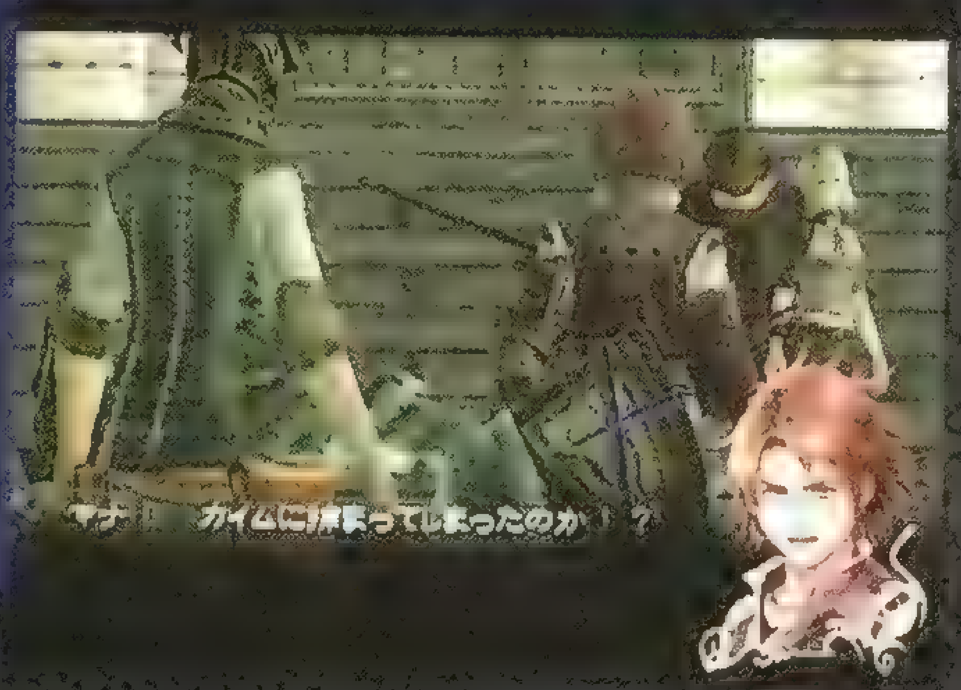
しかしマナの処刑を知らせる鐘の音が鳴り響く。鐘の音が十を告げるとマナの処刑が始まってしまう。ジスモアの間を後にしたノウェは、地下牢に囚われていたマナを発見。人々を救おうとするマナこそ本当のマナの姿であると確信したノウェは、マナを救出し、明命の直轄区へと向かった。

一節

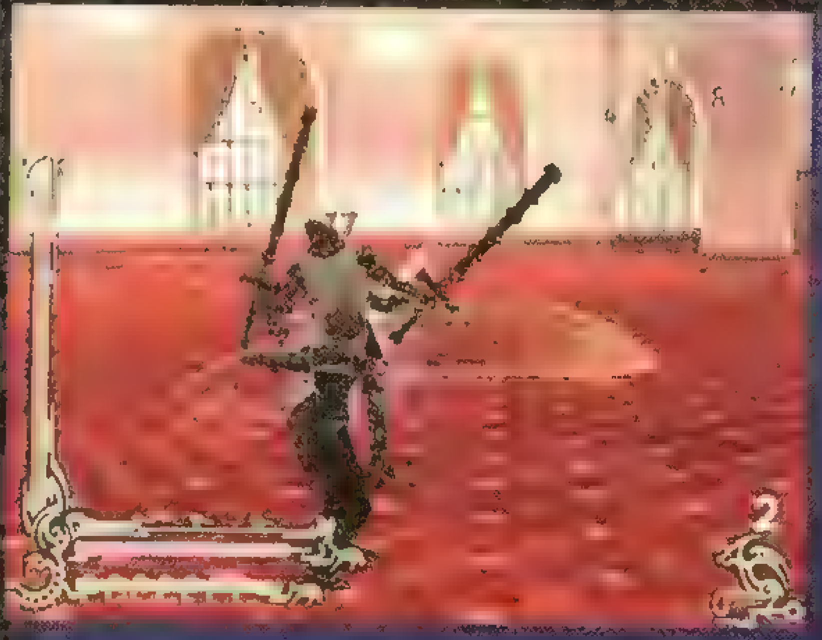
二節

カイムとユーリックの因縁とは!?

カイムの姿を見たユーリックは「この日を待っていた」と言う。二人の間にはどのような因縁があるのだろうか!?



三節



オローに異常なまでの嫉妬心を抱いていたジスモアにとって、現在のノウェの存在ほど邪魔なものはないのだ。

四節

五節

再びジスモアに挑むノウェ

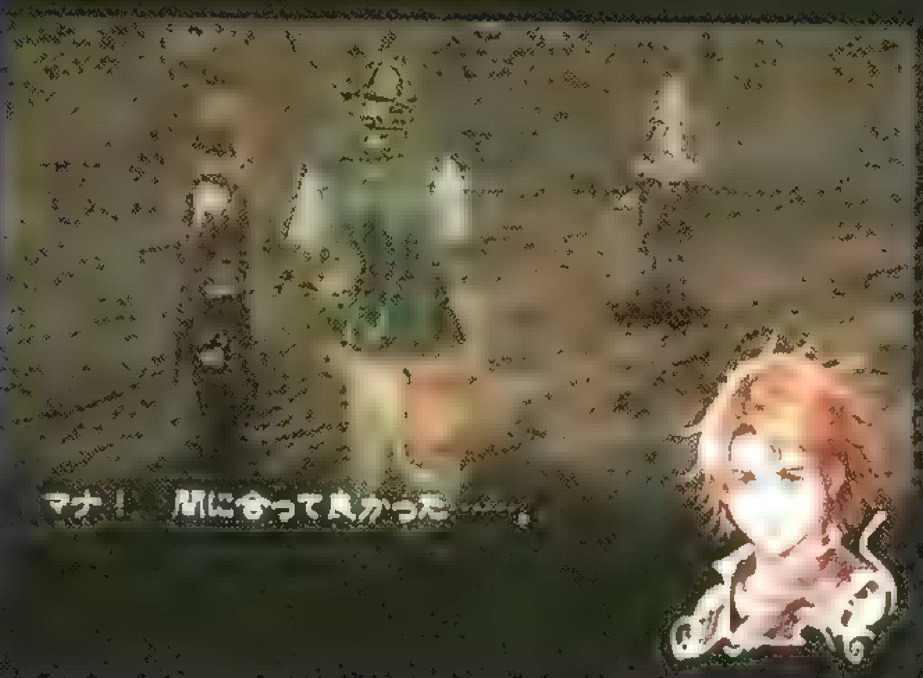
ついにジスモアをあと一歩のところまで追いつめたノウェ。しかし大神殿に鳴り響く鐘の音が、マナの処刑開始までの時間を刻み始めた。



六節

捕らえられたマナとの再会

地下牢でマナを発見したノウェは、これまで自分自身が目にしてきたマナの姿こそ、本当のマナだと信じることを誓う。



Chap. 4 第七章 慟哭

進むべき道を見失ったノウェはユーリックと共に明命の直轄区へ向かう……。

ユーリックの告白とその最期……

明命の"鍵"である"聖花"を目指すノウェたち。"聖花"の元に着いた彼らを待っていたのはカイムだった。彼は明命の守護者を待っていたのだ。

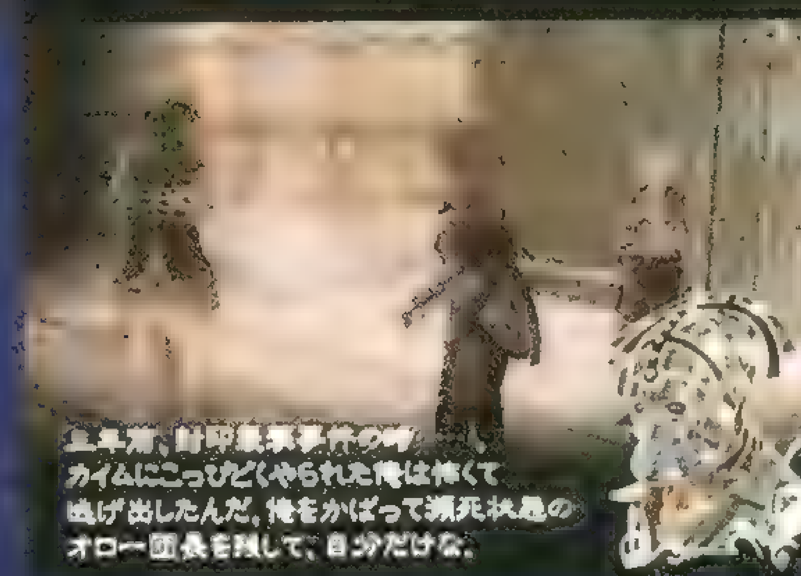
明命の守護者――それは、三年前カイムに襲われたオローを残し、自分だけが死神との契約によって生き延びたユーリックだった。ユーリックはノウェに自分を倒すように頼むが、ノウェはそれを拒み、カイムへと襲いかかる。両者の激しい戦いの中、一瞬の隙を突かれたノウェを救うユーリック。カイムに止めを刺されたユーリックと共に明命の封印も消滅した。

七節

八節

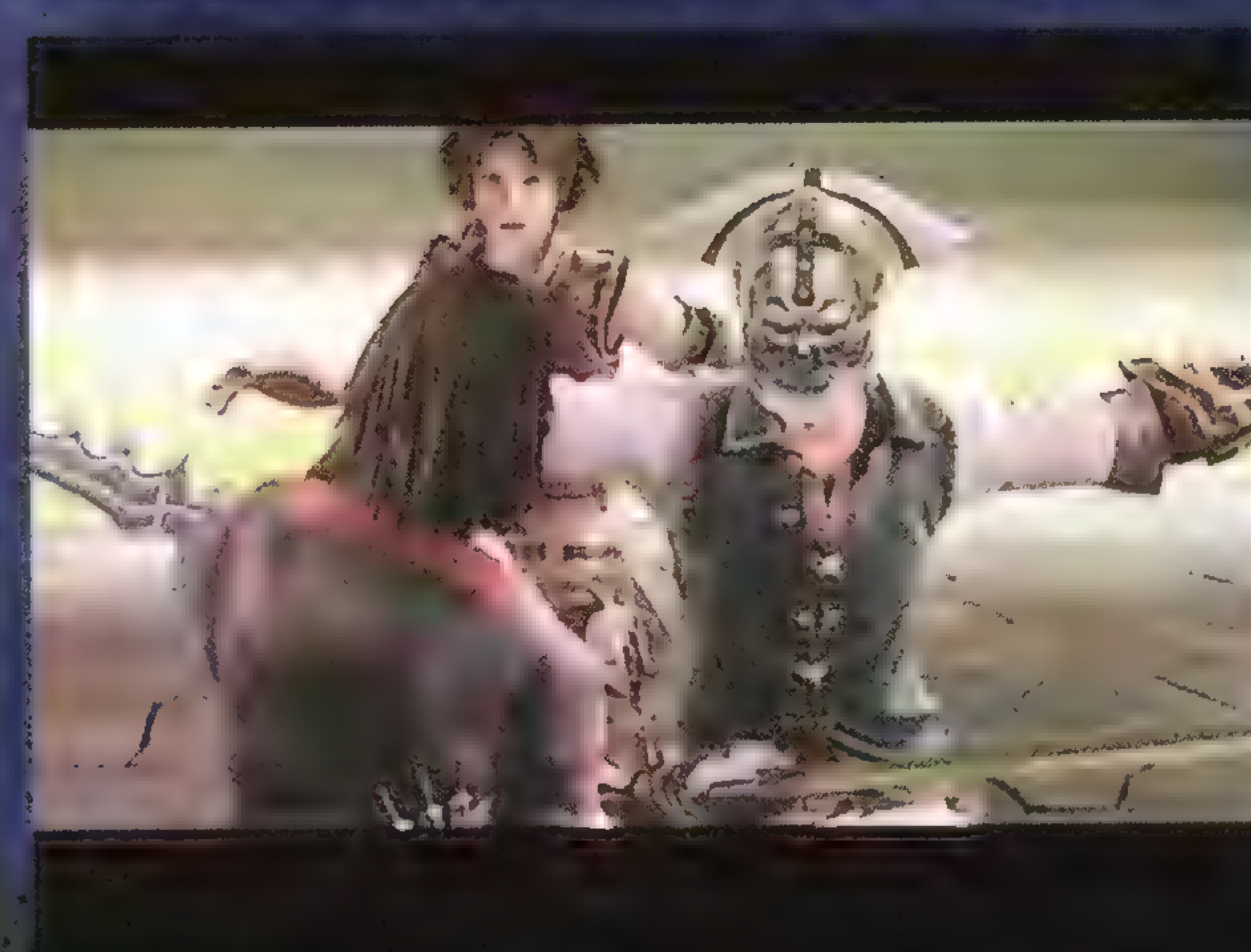
九節

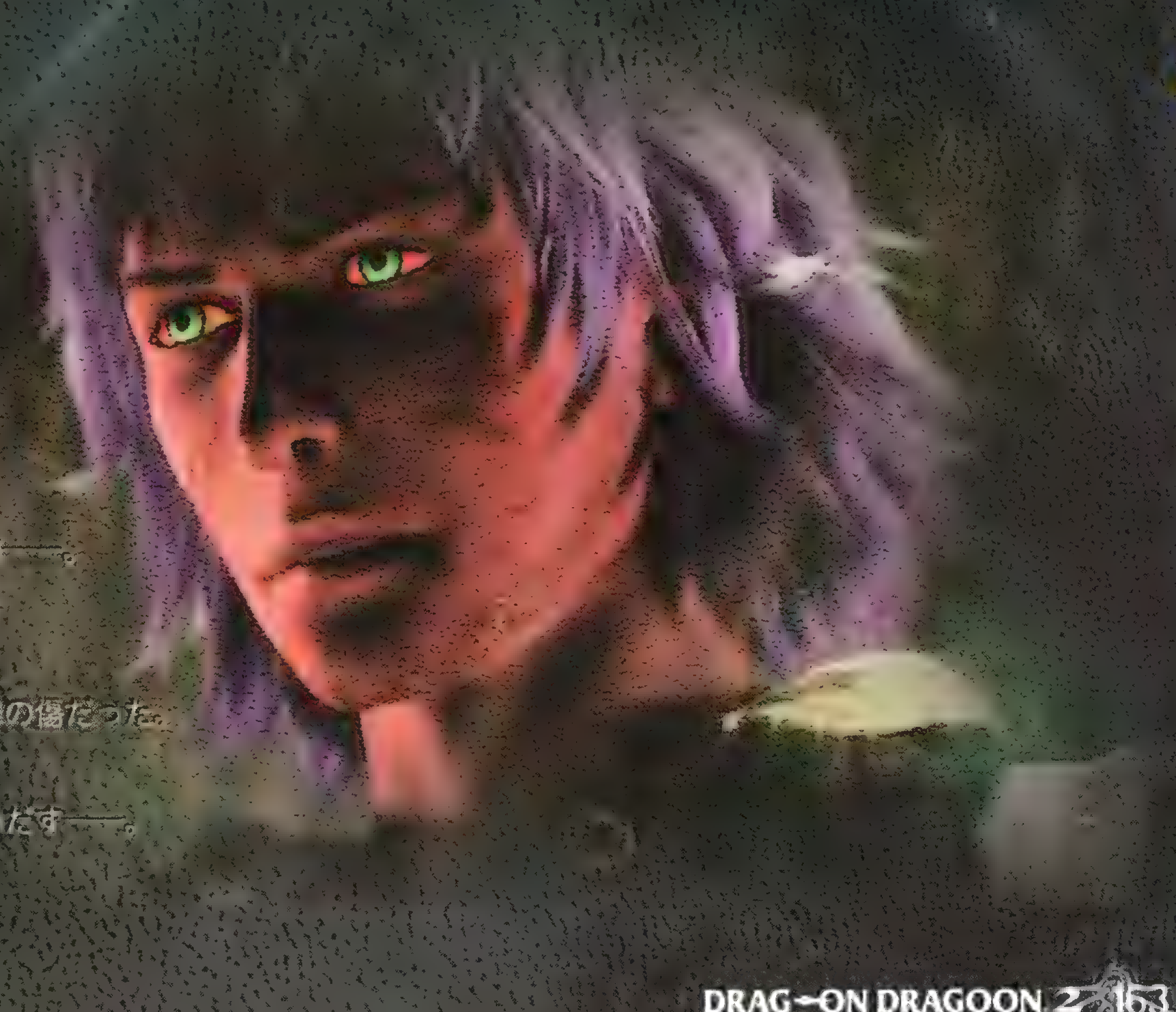
明命の守護者はユーリックだった。彼もまた、ぬぐい去ることのできない過去の罪に、いまだ囚われ続ける者だった。



「俺の罪も重いんだぜ」

死神からもらった"永遠の命"をなげうち、ノウェを救いに入るユーリック。ついに彼は、自らの罪から解放される場所を見つけつつあった。





男の肉体を覆う数々の傷跡――。
しかし絶え間のない激痛を
彼に与え続けていたのは、
心の奥底に刻み込まれた罪の傷だった。
永き孤独な放浪の果てに、
彼はついに己の死地を見いだす――。

Chap. 4 第七章 慟哭



第八章 覇道

最後の封印を解きにノウェは天時の塔に降り立つ。
そして ジスモアに決戦を挑むが……。

1周目使用可能キャラクター



DATA

ミッション構成	地上戦×4　空中戦×2
入手可能武器	賢者の意志 (杖) ➡P319
	オローの剣・鷹 (剣) ➡P280
出現フリーミッション	なし

Story

最後の封印を巡る封印騎士団と最終決戦！

ユーリックの命を犠牲にして明命の封印を壊したノウェ。最後の封印のある天時塔で封印の守護者、ジスモアを追いつめたが、さらなる悲劇がノウェを襲うのだった……。



⬅ジスモアに盾にされたエリスはノウェの剣を受けてしまう。

ミッションフローチャート -Mission Flow Chart-

ジスモアとの最終決戦。騎士団の軍勢がノウェを待ち受ける。



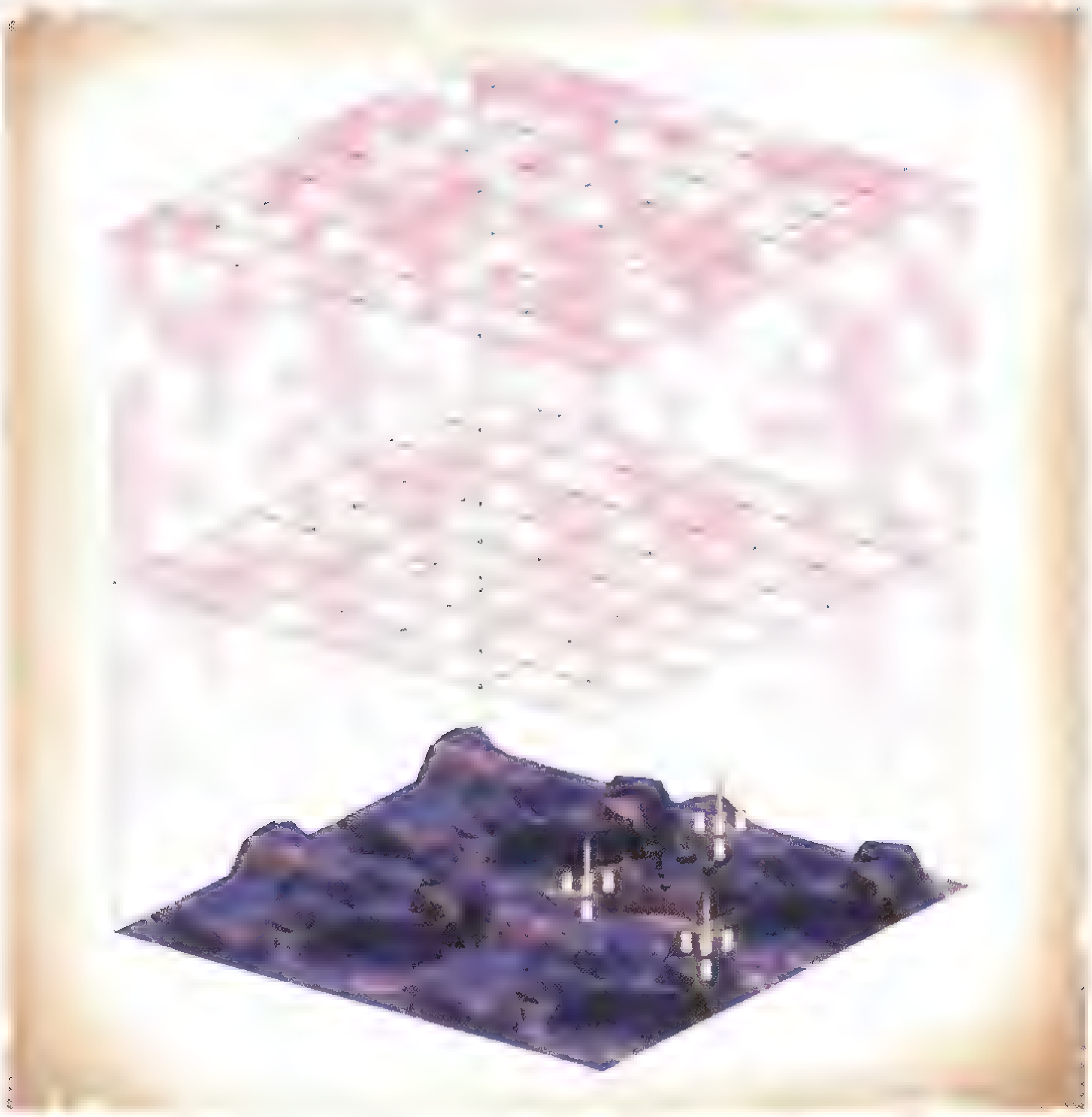
- 一節 黄昏の丘 空中戦 ➡P166
- 二節 天時の直轄区 地上戦 ➡P168 — 賢者の意志入手 ➡P319
- 三節 天時の直轄区 地上戦 ➡P170
- 四節 天時塔 地上戦 ➡P172 — オローの剣・鷹入手 ➡P280
- 五節 天時塔 地上戦 ➡P174
- 六節 黄昏の丘 空中戦 ➡P176

Next Mission P180

登場マップ情報 -Map Information-

黄昏の丘

空中戦マップ



天時の塔を守るように周囲に結界塔を配した地域。空中からの攻撃が激しいので迅速に飛空艇を撃墜し、塔を排除しよう。

天時の直轄区

地上戦マップ

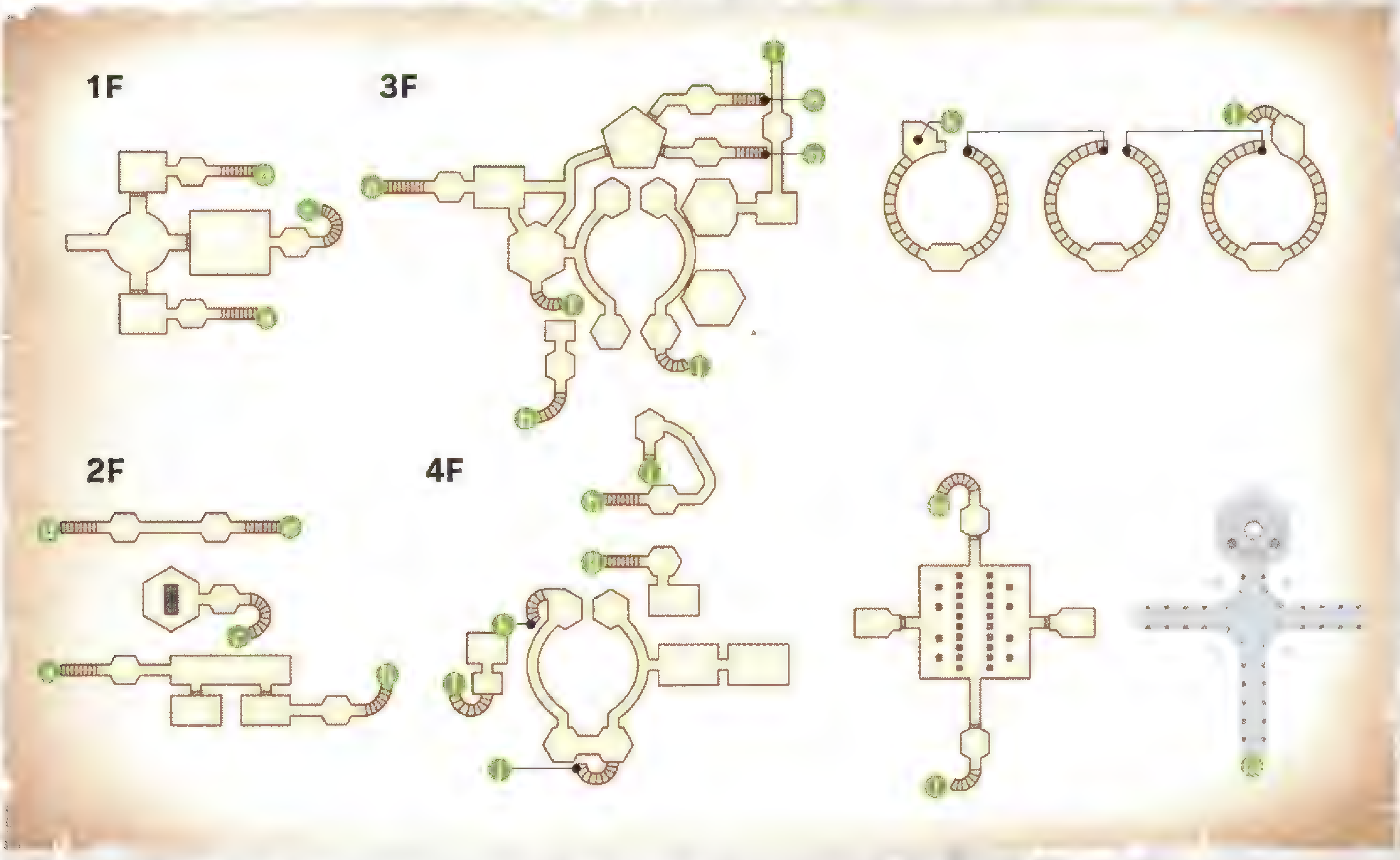


広大なエリアに大軍団がひしめいている。特に塔周辺地域は、蟻が通る隙間もないほど。経験値を稼ぎ、チェインを繋ぐには絶好のマップだ。

天時塔

地上戦マップ

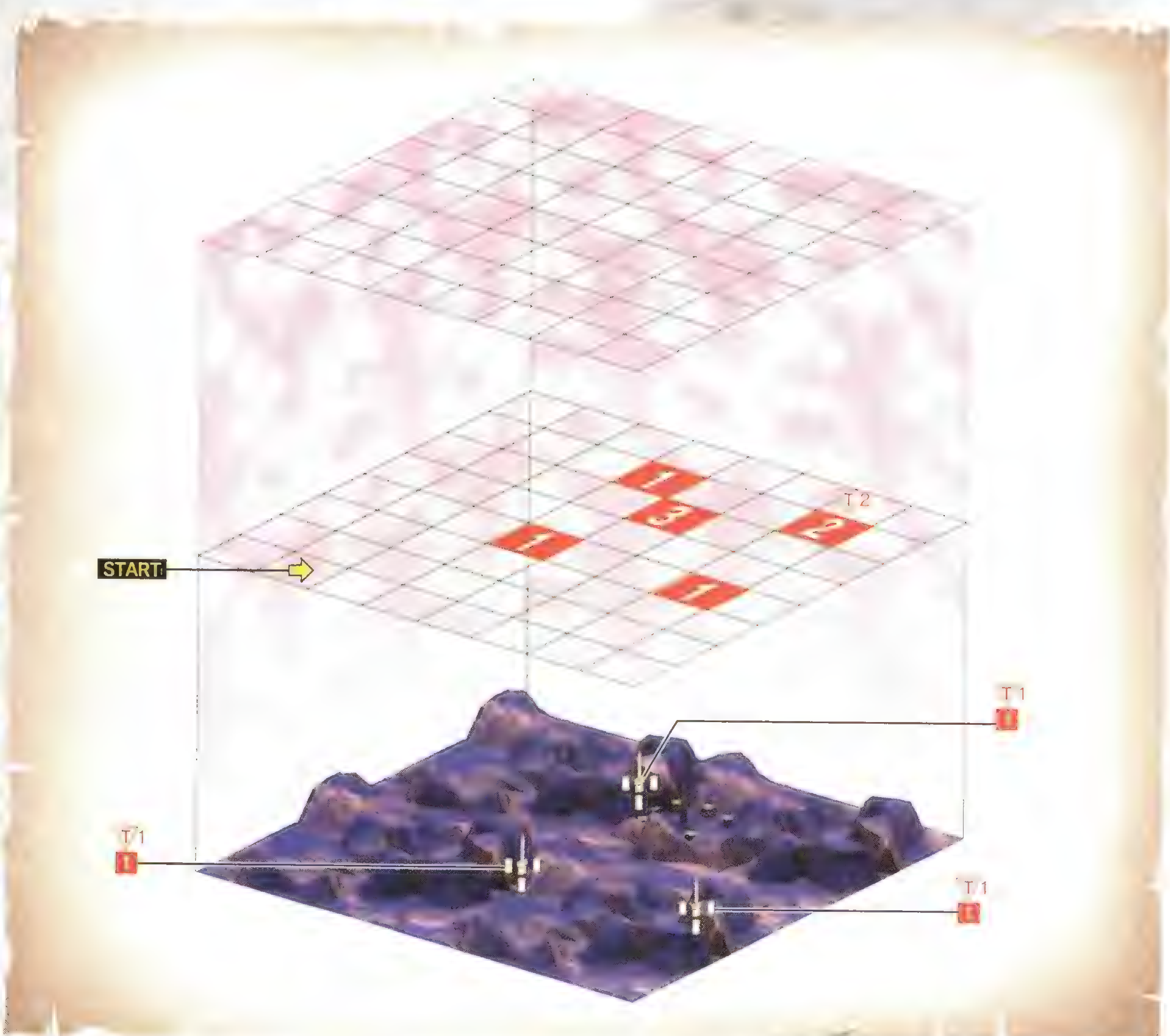
3つのエリアに分かれており、長丁場となるステージ。塔の内部には、時間の流れが歪んだ場所があるので注意。護衛兵の対処法が攻略の鍵だ。



空中戦

第八章 一節 黄昏の丘

クリア条件	天時の直轄区に向かえ！
ミッション数	3
敵総数	92体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 結界塔×3➡P373
高速飛空艇(炎)×4➡P371
高射砲台塔×9➡P372
飛空艇(炎)×27➡P370

2 戦闘艇×1➡P371
飛空艇(炎)×16➡P370

3 飛空艇(炎)×32➡P370


高射砲台塔


高速飛空艇(炎)

Check Enemy

結界塔

直轄区を守る結界の塔。塔が光り出したら攻撃の前触れなので、発射の瞬間を見計らってスライドで回避。振り向いて逃げても逃げ切れないぞ。



HP	632
基本攻撃力	A
EXP	2500

基本戦術 ～Basic Tactics～

最後の封印が隠された天時の塔へ急行せよ！

明命の封印破壊と引き替えに、仲間を失ったノウェ。もう前に進むしかないノウェとマナは、謎の思念に導かれ天時塔へ向かう。最終防衛戦とばかりに、上空は敵の飛空艇で埋め尽くされている。

天時塔へ接近するには、まず1にある3つの結界塔を破壊する必要がある。それぞれの塔は砲台塔と飛空艇の防衛網が引かれ、破壊するのは困難。まず最初に接触した結界塔を速攻で破壊しよう。飛空艇から攻撃を受けることもあるが、結界塔の破壊を優先しよう。その後に上空の飛空艇を撃墜してブレススフィアを入手。ブレススフィアを使えば、残りの結界塔が楽に壊せるはずだ。

2本目の塔を破壊すると高速飛空艇が4機出現するが、戦っても時間の無駄なので最後の塔へ向かおう。塔を破壊したら、戦闘艇が出現する。塔の破壊で余ったブレススフィアを使うと、楽に戦闘艇と戦えるはず。もしブレススフィアが切れていたら、周囲の飛空艇を壊して入手しよう。戦闘艇を破壊すると、ようやく天時塔への道が開かれる。塔の上空の飛空艇は無視して塔に近付き、クリアしてしまおう。

ミッションフローチャート

最後の封印の鍵がある"天時の直轄区"は目の前だ。
"結界塔"を破壊して、天時の直轄区に向かえ！ 1 POINT A

騎士団も覚悟を決め、総攻撃を仕掛けてきた！
迫りくる"戦闘艇"を破壊し、直轄区への道を開け！ 2 POINT B

もはや直轄区上空の敵は壊滅状態だ。
時は今！天時の直轄区を急襲しろ！ 3



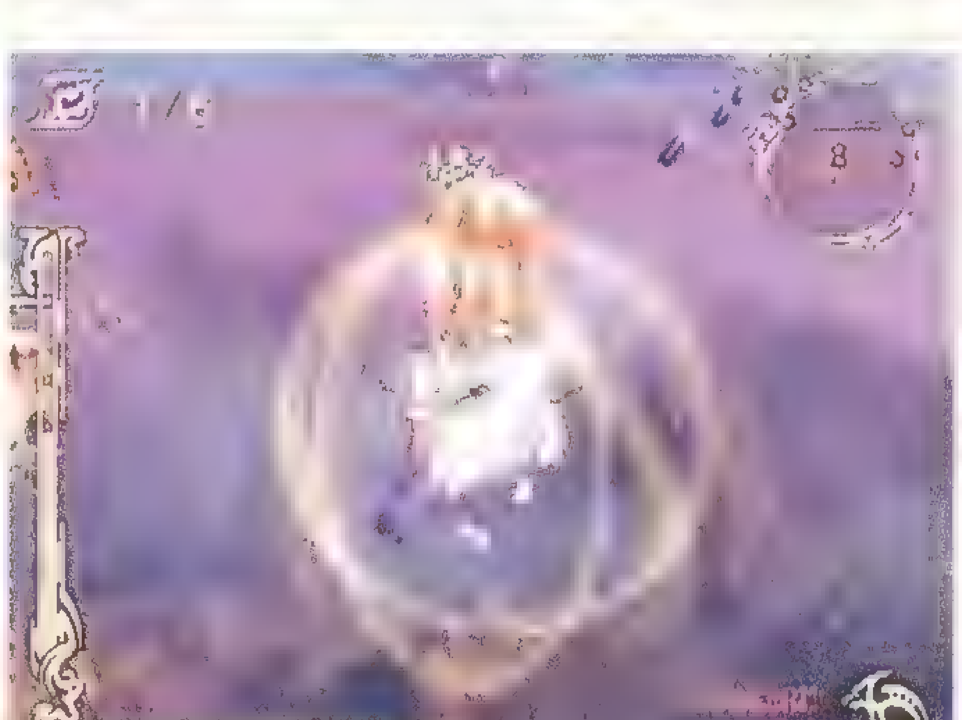
⬅結界塔のレーザー攻撃は絶大な威力を誇る。なるべく食らわないようにしたい。



➡戦闘艇のホーミング弾と機雷は射程が長い。姿は見えなくても、攻撃に注意を払おう。

POINT A 聖花の破壊で解放されたシールドブレスの威力は？

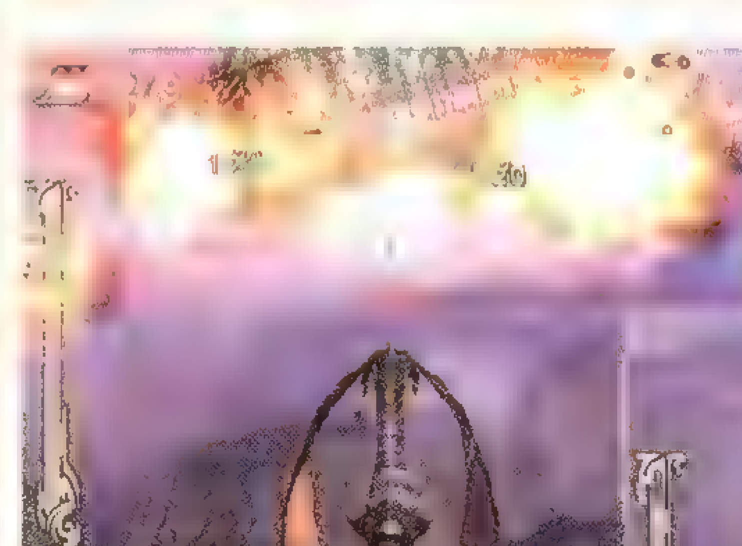
ユーリックの命と引き替えに解放された新たなブレススフィア、シールドブレス。このブレスを発動させると、レグナの周囲にバリアが張られ体当たり攻撃が可能になる。その威力はというと、正直微妙だ。当たった瞬間に与えたダメージが見えず、再度攻撃しようにも振り返り終わった頃には効果が切れている。弾数も少なく、使うには少し心許ない。しかし強力な包囲網から被弾覚悟で突破を試みる時には、非常に心強い防御壁となる。



⬅敵に特攻してもまったく手応えがなく、ダメージを与えたか不安になる。

POINT B 戦闘艇はブレススフィアを使って一気に落とせ！

終盤に出現する戦闘艇と護衛の飛空艇の同時攻撃は確かに脅威だが、飛空艇を倒してブレススフィアさえ出ればチャンスはこちらに転がり込んでくる。横に誘爆するスプレッド、誘導性能の高いスプラッシュ、一発の攻撃力が大きいシャイニングとどれを使っても、有利に戦いを進められる。お勧めはシャイニングブレス。戦闘艇に直接ヒットさせれば、1発で約半分ほどHPを減らせるぞ。



⬅戦闘艇と飛空艇はほぼ横並びなので、スプレッドの誘爆が期待できる。



➡戦闘艇を先に倒したいなら、スプラッシュブレスを取って連射だ！

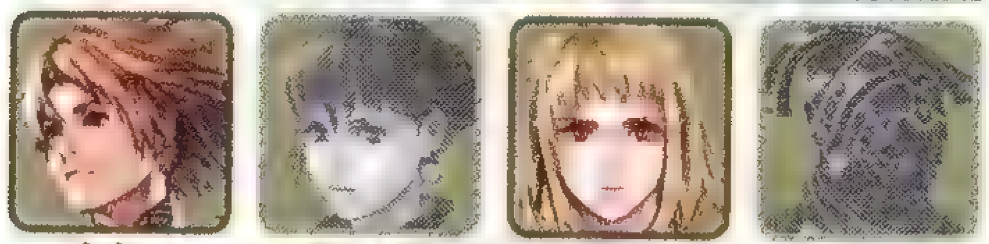
Chap. 4 第八章 覇道

地上戦

第八章 二節 天時の直轄区

クリア条件	天時塔を目指せ！
ミッション数	3
敵総数	840体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター


ノウェ　エリス　マナ　ユーリック



ENEMY DATA

- 1 一般兵士(光)×155➡P350
- 2 護衛兵(光)×3➡P351
- 3 一般兵士(光)×160➡P350
  弓兵(光)×25➡P354
- 4 護衛兵(光)×4➡P351
  魔術師(光)×18➡P352
- 5 一般兵士(光)×100➡P350
- 6 一般兵士(光)×370➡P350
  護衛兵(光)×5➡P351


弓兵(光)　一般兵士(光)

宝箱

- A 地図
- B 天時塔へ続く扉の鍵
- C 賢者の意志➡P319

木箱

- A 300G
- B HP回復スフィア
- C HP回復スフィア
- D 300G
- E MP回復スフィア
- F 300G
- G 300G
- H HP回復スフィア
- I HP回復スフィア
- J 300G
- K 300G

基本戦術 -Basic Tactics-

大包囲網を突破し、天時塔へ向かえ！

レグナの負傷により、このマップではドラゴンに乗ることはできない。かつてないほど大勢の兵士が出現するため、油断するとすぐに囲まれてしまう。接近レーダーを見ながら、敵に囲まれないように移動しよう。迫ってくる兵士たちはチェインを繋げて攻撃し、MPが貯まったら魔法で一掃しよう。攻撃を受けて動けなくなった場合は、魔法で敵を退けて仕切り直す。天時塔周辺には大量の兵が待ちかまえ、入り口は5体の護衛兵に守られている。倒さなくともクリアできるが、経験値を稼ぐ絶好のチャンスなのですべて倒してしまおう。



⬅要所には多数の護衛兵が出現し、ノウェたちを排除しようと近付いてくる。倒さなければ道は開けない。



➡弓兵や魔術師はソニックバーストで一気に接近し、付近にある爆発する樽を攻撃して倒せ。

ミッションフローチャート

たとえ幾千の敵がいようとも、
今の二人の敵ではない。敵を蹴散らし、
鍵のある"天時塔"を目指して駆け抜けろ！ 1 3 5 6 A

砦を守る"護衛部隊"が現れた。相手に不足はない。
一気に片付けろ！ 2

天時塔への扉を守る門番が出現。奴らから鍵を奪い、扉を開け！ 4

砦に隠されている杖「賢者の意志」を入手しよう

砦の中にはマナの武器、「賢者の意志」が隠されているので忘れずに入手しよう。サンダークロウという強力な範囲魔法が使える杖だ。



⬅砦の中の小部屋に宝箱がある。敵に気を取られ取り忘れないように。

2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



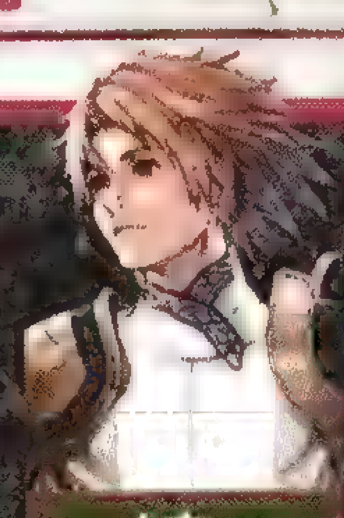
マナ

迫る兵士を杖で殴り、チェインを繋げろ

いつもは攻撃力の低さに泣くマナだが、このステージではそれが利点となる。というのも、なかなか敵を倒せないことが、長くチェインを繋げるポイントでもあるからだ。また、基本コンボである舞姫の連撃は、フィニッシュブローが背後からの敵も排除できるので、防御面でも一役買っている。天時塔周辺の兵士相手に戦えば、1000や2000チェインも夢じゃないぞ。



⬅1000チェイン毎に花吹雪が舞い、ボーナスでお金が飛び散る。ぜひ狙ってみよう！



ノウェ

魔法で窮地を脱しよう！

ノウェの武器には攻防一体の魔法、ソニックバーストが多い。ピンチの時には頼りになる魔法だ。



エリス

攻撃範囲の広さが魅力

周囲にすぐ敵が集まってくるステージでは、攻撃範囲の広いコンボが便利。敵を寄せ付けずに殲滅させよう。



ユーリック

密集地帯で力を発揮！

一度コンボをくり出せば、後はユーリックの独壇場。兵士を吹っ飛ばしながら、先へ進んでいこう。

Chap. 4 第八章 覇道



第八章 三節 天時の直轄区

クリア条件	天時塔を目指す前に、天時の直轄区を征圧しろ！
ミッション数	5
敵総数	260体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 一般兵士(炎)×230➡P350
2 大砲台×5➡P355
3 一般兵士(炎)×10➡P350
護衛兵(炎)×15➡P351



護衛兵(炎)



大砲台

宝箱

なし

木箱

- A 200G
- B MP回復スフィア
- C 300G
- D HP回復スフィア
- E MP回復スフィア
- F 300G
- G HP回復スフィア
- H HP回復スフィア

基本戦術 －Basic Tactics－

レグナに乗り、空から騎士団を攻めよう！

塔への侵入をジスモアに阻まれ、再び外に出て騎士団と戦うことになるマップ。ある程度兵士を倒すと、村人の反乱が起こる。そのイベント後、さらに敵を倒していくとレグナが復帰し、同時に塔の周囲に大砲台が出現する。自動的にレグナ騎乗となるので、そのまま5つの大砲台を破壊しよう。砲台へは、追尾弾とファイヤーボールの複合攻撃が効果的だ。大砲台の攻撃は、弾の発射を見たらスライドで1つ1つ避けていこう。大砲台を破壊した後は、地上に出現した10体の護衛兵を倒し、天時の塔の上部に取り付けばクリアとなる。



⬅砲台からの攻撃は威力が高いので、必ず回避しよう。発射から着弾までのタイムラグが長いので注意。



➡護衛兵はノウェたちに経験値を与えたいなら地上戦で倒し、それにこだわらないならレグナで倒そう。

ミッションフローチャート

ジスモアの犠牲になったエリス……。
今は信じる道の為に、迫りくる騎士団を討ち倒せ！ 1

虐げられた人々が決起した！彼らと共に、封印騎士団を撃滅しろ！

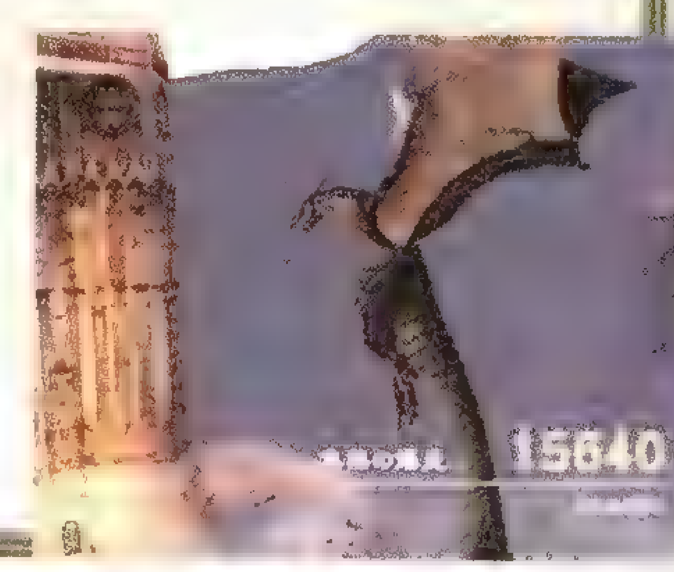
レグナを傷つけた"砲台"が、またも翼を狙っている。
砲台を焼き壊し、翼の痛みを刻み返せ！ 2

"騎士団精鋭部隊"が出現！人々に危機が迫る！
塔を目指す前に敵を倒し、天時の直轄区を制圧しろ！ 3 POINT A

精鋭部隊を失った彼らに、もう人々を抑える力はない……。
後は任せ、天時塔最上部から塔内部へ侵入しろ！

POINT A ドラゴン・オーバー・ドライブで護衛兵を倒せ！

絶大な攻撃力を誇るドラゴン・オーバー・ドライブ。護衛兵に向かって使えば、一方的に攻撃し、楽々倒すことができるぞ。



2周目以降キャラ戦術 －Character Tactics－



マナ

兵士も護衛兵も魔法でまとめて一掃！

ノウェたちと違い、マナは成長させるとコンボとは比べものにならないほど広範囲の敵を一瞬で倒せる魔法が使えるようになる。このマップの終盤には兵士と共に護衛兵が出現するが、まとめて魔法に巻き込むとどちらも1発で沈んでしまうほど。周囲に大量の兵がいる状態で護衛兵と戦うのは自殺行為に等しい。ここはマナに任せて、周囲の敵ともども一掃してもらうのがベターだ。



⬅魔法を使えば護衛兵に近付かずに倒すことができる。ほかのキャラにはないメリットだ。



ノウェ

長剣を振り回せ！

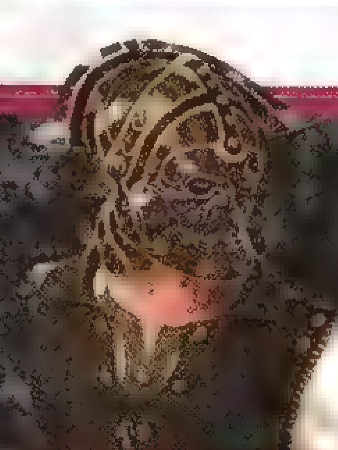
囲まれやすい状況では、後方にもコンボが届く長手剣が有効。だが、攻撃速度が遅いので過信は禁物。



エリス

攻撃方法を使い分けよう

魔法と通常攻撃のどちらでも広範囲の敵に対応できるエリス。状況によって攻撃方法を変えていこう。

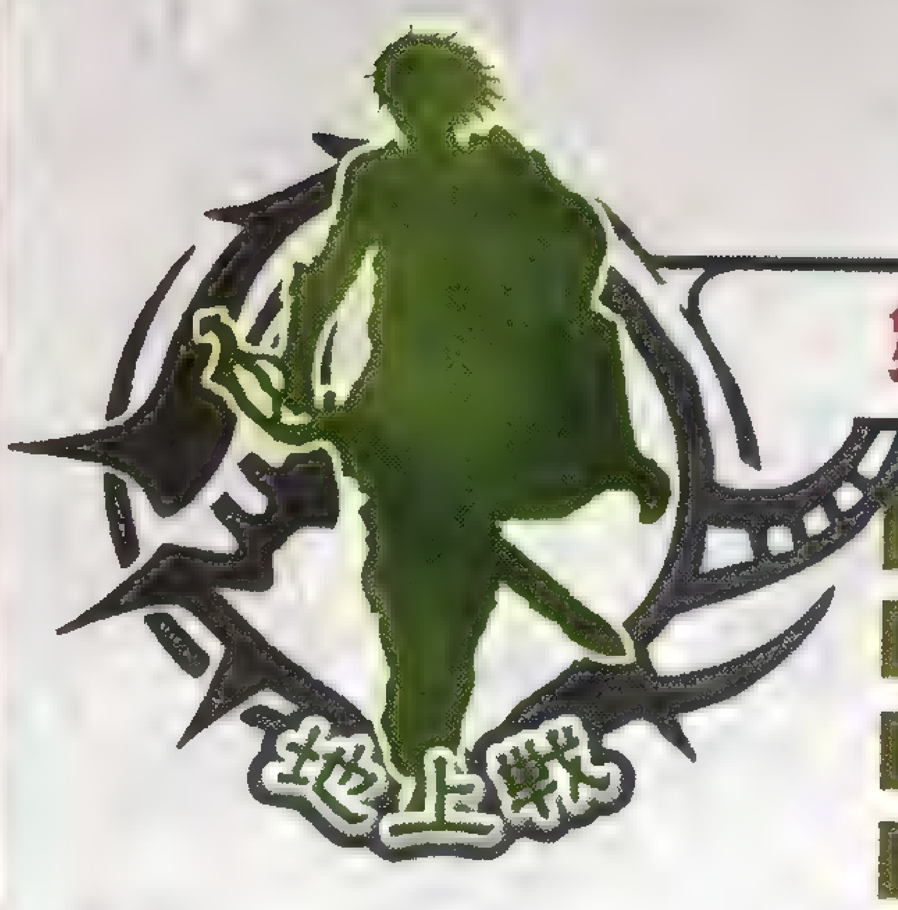


ユーリック

コンボ始動時がポイント

攻撃が止められなければ、一気に殲滅させられる力がある。敵から離れてコンボを開始させよう。

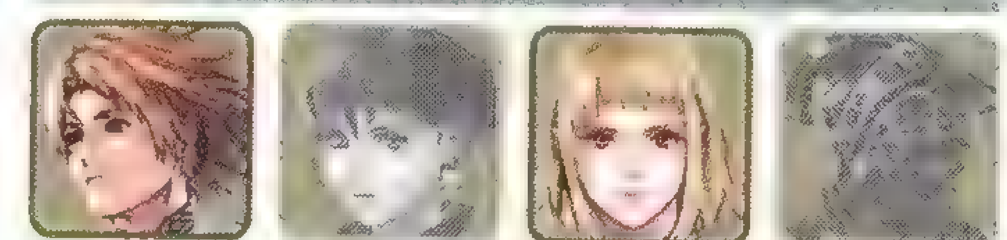
Chap. 4 第八章 覇道

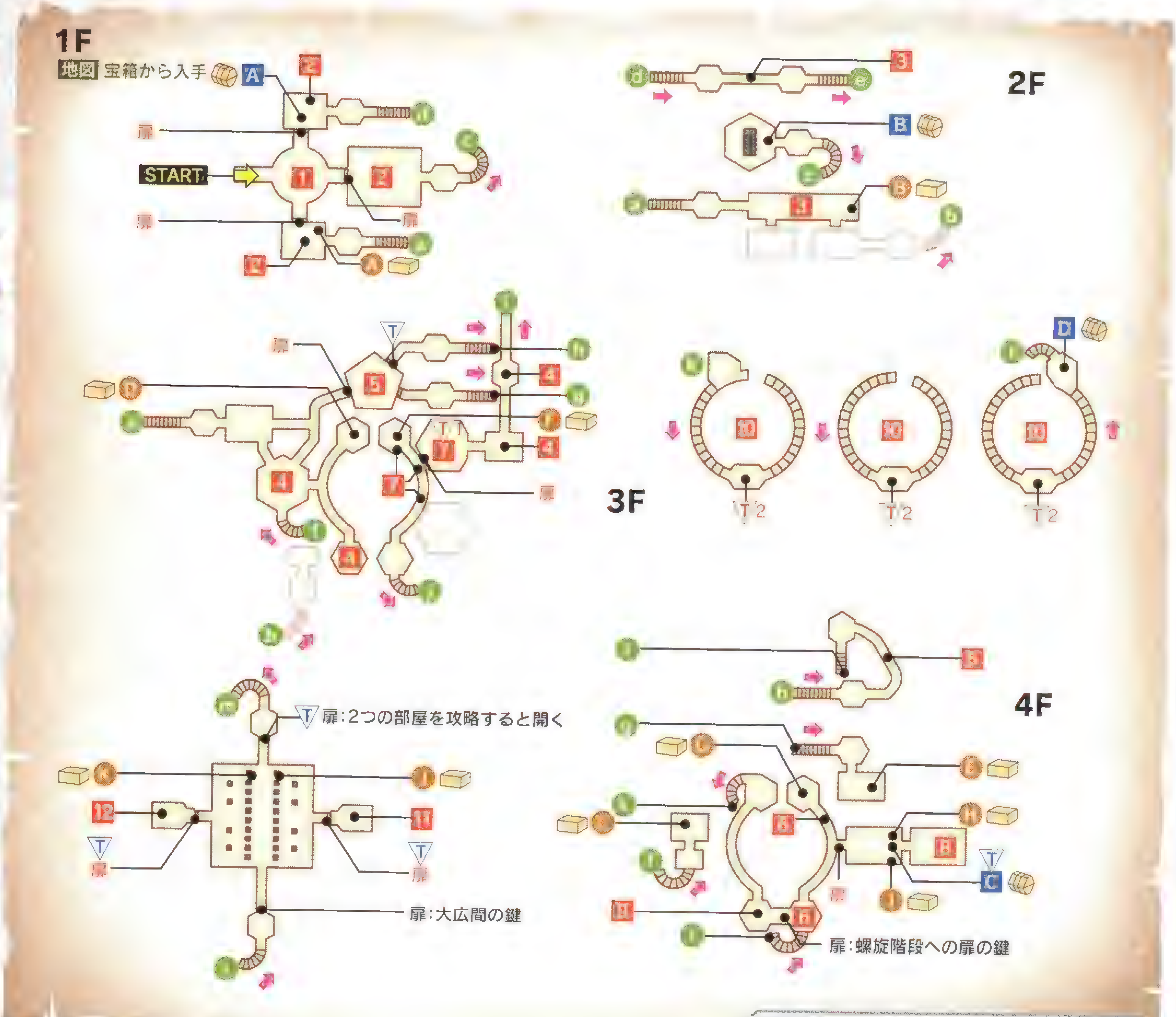


第八章 四節 天時塔

クリア条件	最上階にある時の聖壇を目指せ！
ミッション数	6
敵総数	144体
特殊入手武器	なし

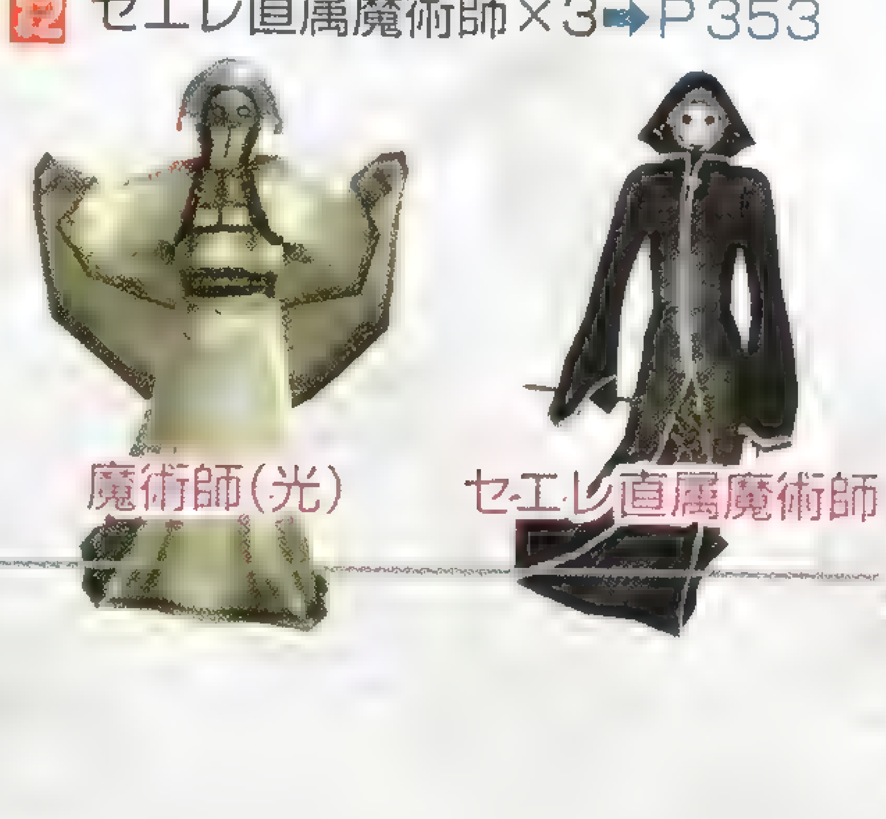
1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 一般兵士(命)×6➡P351
2 一般兵士(命)×21➡P351
3 一般兵士(命)×20➡P351
4 一般兵士(命)×17➡P351
弓兵(光)×4➡P354
5 一般兵士(命)×6➡P351
魔術師(光)×3➡P352
6 一般兵士(命)×13➡P351
魔術師(光)×4➡P352
7 一般兵士(命)×1➡P351
護衛兵(命)×1➡P352
魔術師(光)×4➡P352
8 セエレ直属魔術師×2➡P353
9 一般兵士(命)×10➡P351
10 一般兵士(命)×20➡P351
護衛兵(命)×6➡P352
11 護衛兵(命)×3➡P352
12 セエレ直属魔術師×3➡P353



魔術師(光)　セエレ直属魔術師

宝箱

A 地図
B オローの剣・鷹➡P280
C 螺旋階段への扉の鍵
D 大広間の鍵

木箱

A 300G
B 200G
C 2000G
D HP回復スフィア
E HP回復スフィア
F MP回復スフィア
G 2000G
H HP回復スフィア
I MP回復スフィア
J MP回復スフィア
K HP回復スフィア

基本戦術 －Basic Tactics－

天時塔を駆け上り、時の聖壇へと急げ！

スタートしたら、まず北の部屋でマップを入手。それを見ながら、塔の中を道なりに北へ北へと進んでいけば、最短で次のステップに進むことができる。塔の内部はノウェで進み、マナは魔術師が現れた時のみ交代して、MPを温存させよう。塔の内部を抜けると、次は螺旋階段。階段の踊り場では、護衛兵と戦うことになる。ノウェの剣コンボ、龍撃刃を使って戦おう。階段へおびき出せばヒットさせやすくなり、有利に戦いを運べるようになるぞ。最後の踊り場では護衛兵3体を同時に相手にすることになるので、温存したマナの魔法で一気に仕留めよう。最後の関門となるのは大広間。左右の部屋の敵を全滅させなければならない。まず左の部屋のセエレ直属魔術師をマナで倒し、そこで稼いだMPで右の部屋の護衛兵を倒せ！



←時が歪んだ空間では動きが鈍くなる。敵の攻撃がガードしづらくなるので注意せよ。

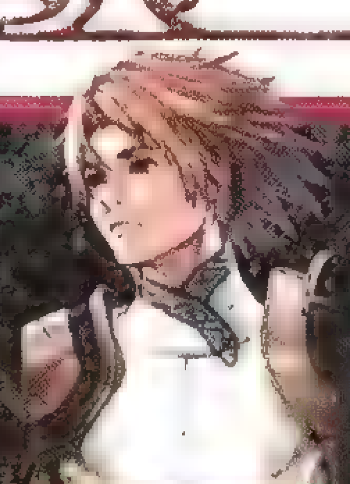
ミッションフローチャート

- ジスモアは最上階の"時の聖壇"にいる。聖壇を目指し、天時の鍵である【聖砂漏】を破壊しろ！ 1～4 6 POINT A
- 時の歪みと共に、"光の魔術師部隊"が出現した。ここを抜けるには、奴らを倒さなくてはならないようだ。 5
- 上階への扉を守る門番を倒せ！ 7 8
- "セエレ直属魔術師"達が現れた。ここも時の流れが歪んでいる……魔術師達を倒せ！ 9 10
- 目指すものは、この螺旋階段の先にある……。行く手を阻む"護衛部隊"を倒せ！ 11
- 広間は不穏な空気に包まれている……。広間に潜む敵を倒し、時の聖壇へ進め！ 12 13

POINT A 中央階段を上り、ヒントとオローの遺産を手に入れろ

スタート地点の正面に位置する1階の東の扉。この先には1人の兵士がいて、天時塔の謎を解くヒントをくれる。そしてオローが使っていたもう1本の剣「オローの剣・鷹」を手に入れることができる。ノウェが2刀流で戦えないのが残念だ。

2周目以降キャラ戦術 －Character Tactics－



ノウェ

騎士団員の相手はお任せ

兵士も強くなり、そろそろほかのキャラでは基本コンボ1セットで倒しきれなくなってきている。やはり、騎士の相手はノウェに任せるのが一番だ。倒しきれずに残しておくと、背後から思わぬ攻撃を受けることがあるので注意しよう。



エリス

魔法使いを突き殺せ！

セエレ直属魔術師は、攻撃を察知して瞬間移動で避ける厄介な敵だ。だが、エリスならば突き攻撃から斬り上げでダウンさせたところをコンボで仕留めることができる。時の流れが歪む部屋では特に有効だ。



マナ

魔法で敵を圧倒せよ！

複数のタイプが混ざった集団との戦闘になると、予想以上の苦戦を強いられることがままある。キャラを交代して対応しても、さすがに限界がある。そんな時は、どの敵にもまんべんなく効く魔法攻撃が有効。特にマナの魔法の威力は絶大だ。



ユーリック

螺旋階段で大活躍

細い螺旋階段上に護衛兵を誘導し、破邪活殺弾などの突進系コンボを使えば比較的安全に倒すことができる。吹き飛ばし効果もあるので、2体でも3体でもお構いなしだ。しかし、外すと無防備な姿をさらすことになるので、必ずヒットさせるようにしたい。

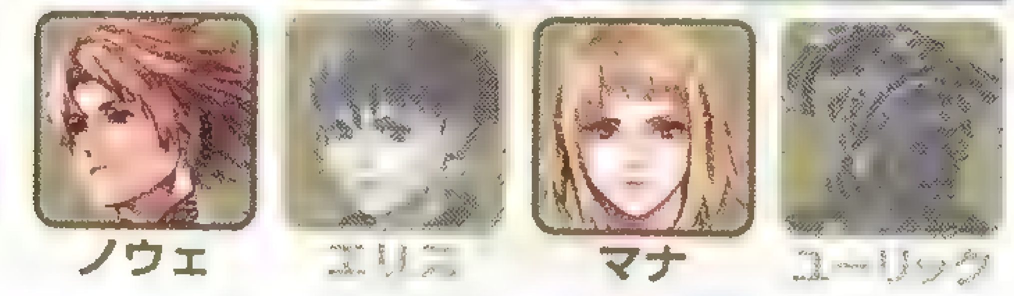


第八章 五節

天時塔

クリア条件 ジスモア を倒せ！

1周目使用可能キャラクター





Enemy Data

シャドウジスモア

×1 ➡P364

HP	8908
基本攻撃力	A
攻撃回数	B
防御精度	A
ガードブレイク値	468
EXP	2400



Chap. 4 第八章 覇道

シャドウジスモア攻撃パターン

シャドウジスモアを倒せ！

相手の接近を阻む強力な遠距離攻撃。１つ食らうと、続けてダメージを追うことも少なくない。いかにして避け、そして近付くかが攻略の鍵だ。



⬅リング衝撃波以外はすべてガードできる。避けきれないと思ったらすぐガードしよう。



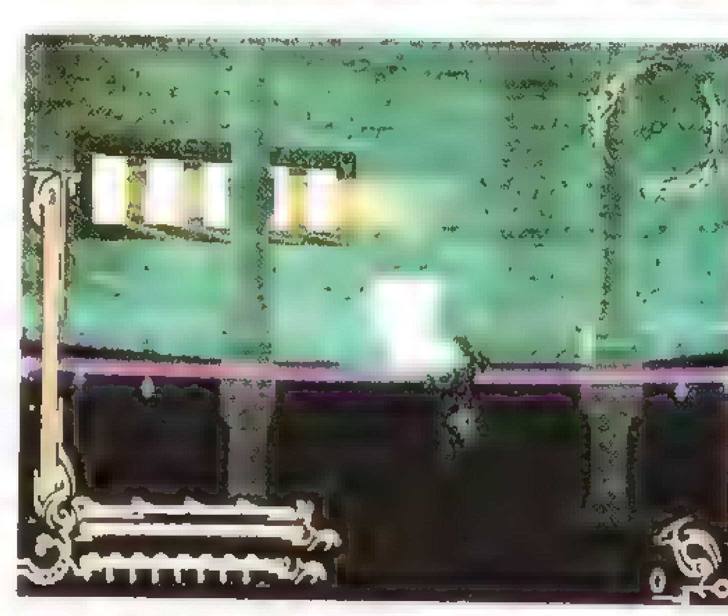
➡誘導弾をガードすると、MP回復スフィアを落とすことがある。ノウェに優先して拾わせよう。



赤い衝撃波

対処法

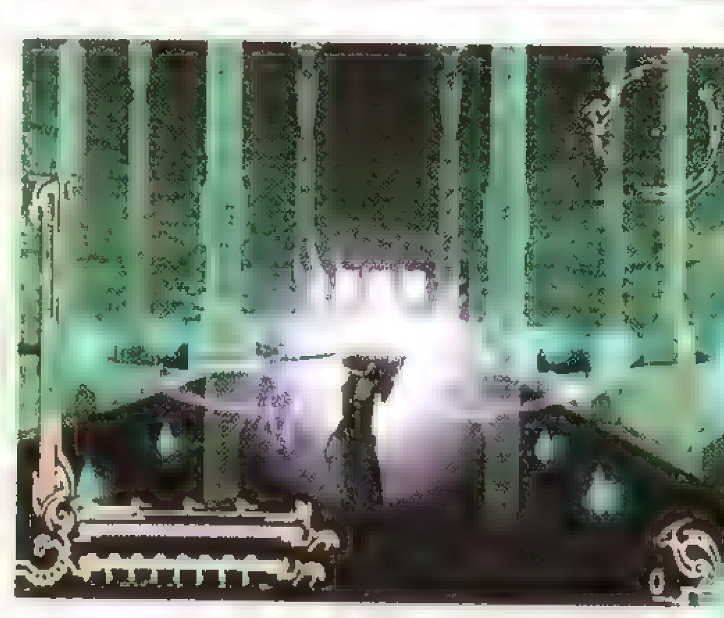
縦3種類、横1種類の衝撃波。動きは直線で、直前に通過する場所が見える。



リング衝撃波

対処法

ジスモアを中心に発生する衝撃波。同時に6発の誘導弾が発射される。



誘導弾

対処法

HPが25%以下になると使い始める4連続の誘導弾。ガードで防ぐことができる。

基本戦術 –Basic Tactics–

チャンスを見逃さず、ジスモアを倒せ！

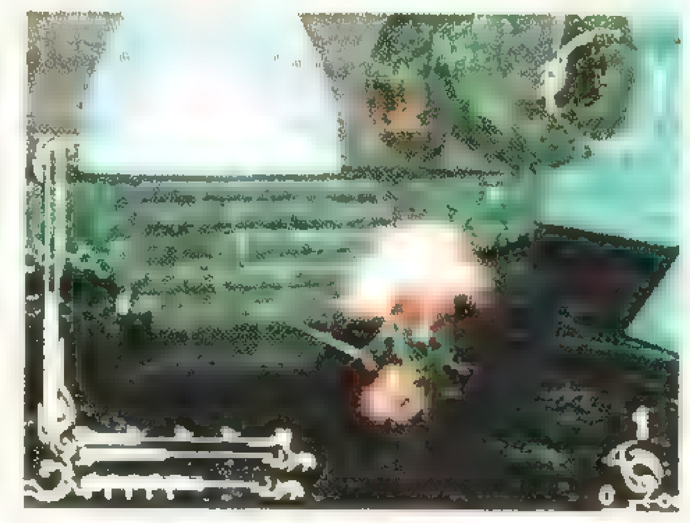
ジスモアとの戦いは、いかにして接近するかがポイント。赤い衝撃波は道筋を読んで避け、ジスモアへ接近したらコンボ攻撃を仕掛けよう。龍乱舞、飛龍斬、龍撃刃などがダメージを与えやすいコンボだ。兜割りからコンボに繋げてもいい。青く光って柱に移動したら、マップ中央の十字路に戻って回避とガードに専念。HPが減ると、赤い衝撃波が誘導弾攻撃に切り替わる。この誘導弾は、引き付けてから横に動けば回避できる。ジスモアに向かってジグザクな感じに進めば、誘導弾を回避しながら接近することができるだろう。マナならば誘導弾に当たってもダメージが低くてすむので、練習してみるのもいい。難しくてダメだという人は、ソニックバーストで一気に間合いを詰めて攻撃しよう。



←ジスモアの体が赤い時は魔法を無効化されるが、青いときならば魔法でダメージを与えられるぞ。

POINT A 「オローの剣」再び！ 鷹の爪でジスモアを引き裂け！

第七章五節と同様に、前節で入手した剣「オローの剣・鷹」でジスモアを攻撃すると、大ダメージを与えられる。コンボは龍乱舞だけだが、使う価値はある。



↑龍乱舞だけでも十分高いダメージを叩き出せる。

POINT B 大の字になって空を飛ぶジスモアを叩き斬れ！

優雅に柱の間を飛び回るジスモアだが、実はこの時に攻撃すると、ダメージを与えられる。その際、必ずMP回復スフィアを落とすので覚えておこう。



↑攻撃のチャンスは少ないが、狙っていこう。

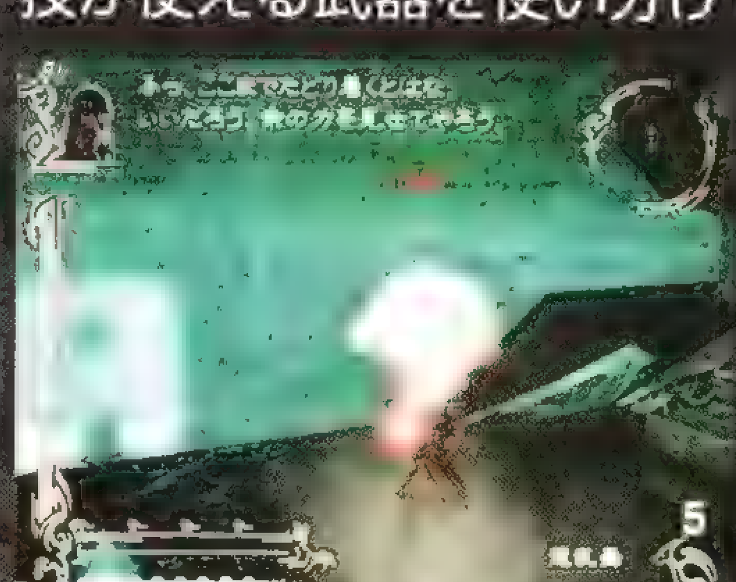
2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



ノウェ

短いコンボを活用し大ダメージを狙え！

攻撃を当てるとすぐに逃げてしまい、長期戦になってしまうジスモア戦。ならばその少ないチャンスに、可能な限りダメージを与えることを考えてみよう。狙い目は飛龍斬か龍撃刃。手数とダメージなら龍撃刃だが、ジャンプしている間に逃げられやすい。一方、飛龍斬はヒット数こそ少ないが、フィニッシュブローを当てやすいのが強み。技が使える武器を使い分けて、色々試してみよう。



←コンボで一番ダメージが大きいのがフィニッシュブロー。どう当てるかがポイントだ。



エリス

コンボで地道に攻撃せよ

突きで間合いを詰めたくなるが、コンボの前に逃げられてしまう。しっかり接近して連続攻撃を入れよう。



マナ

柱に乗ったときが勝負！

ジスモアの体が青くなったら攻撃のチャンス！　直進系や誘導系の魔法で大ダメージを与えよう。



ユーリック

長期戦を覚悟して戦おう

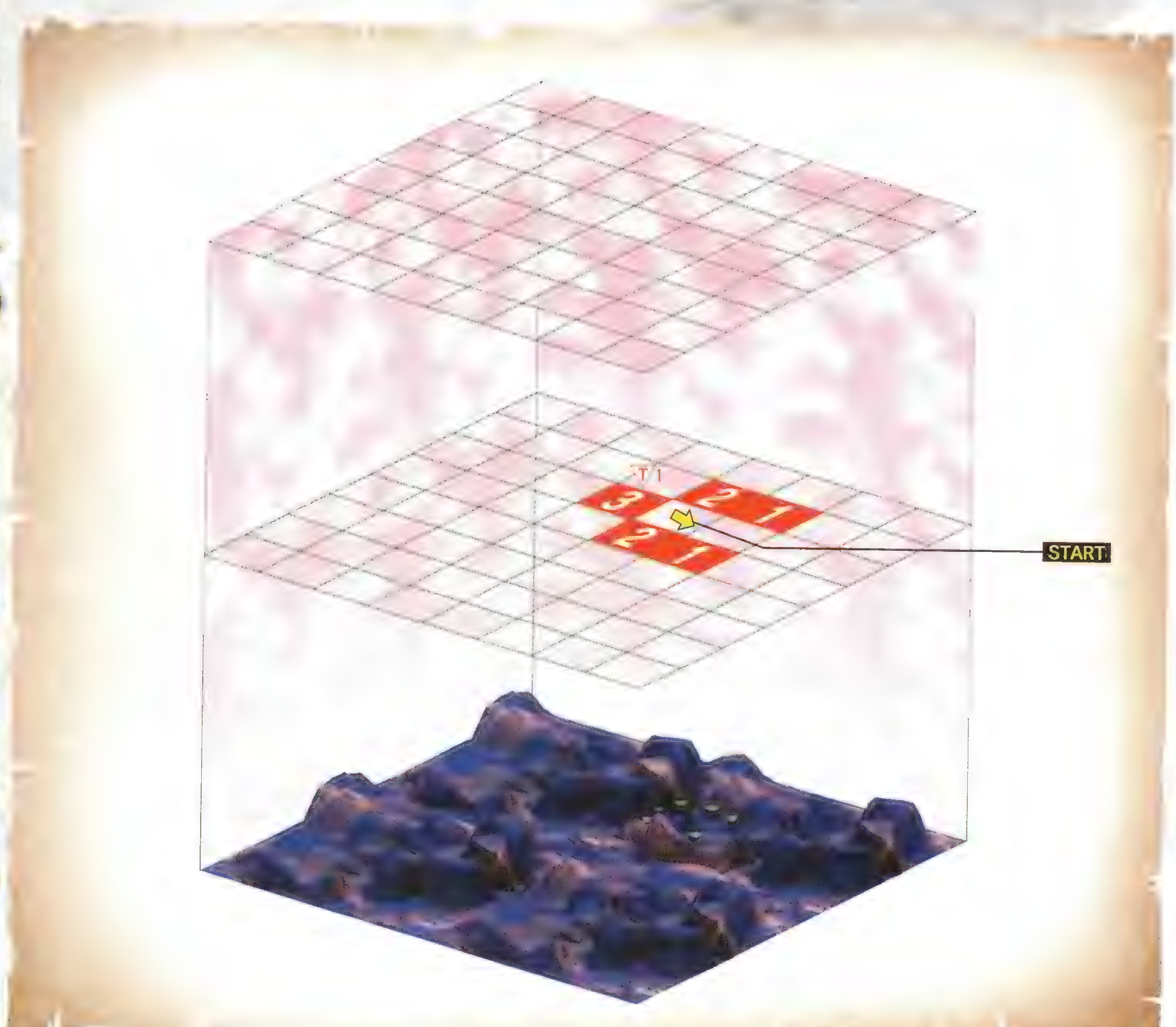
攻撃スピードが遅いため、攻撃しても1撃しか当たらないことが多い。時間はかかるが慌てずにいこう。

Chap. 4 第八章 覇道

空中戦

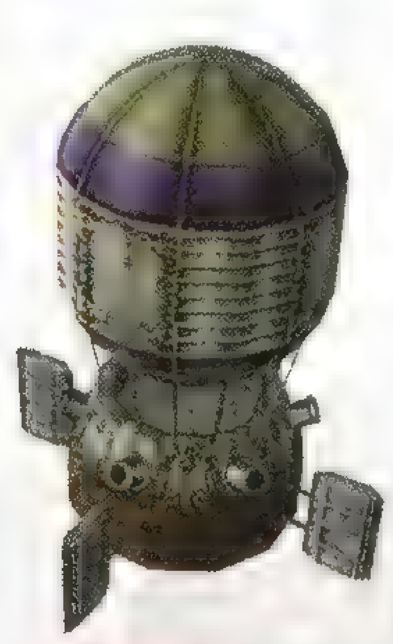
第八章 六節 黄昏の丘

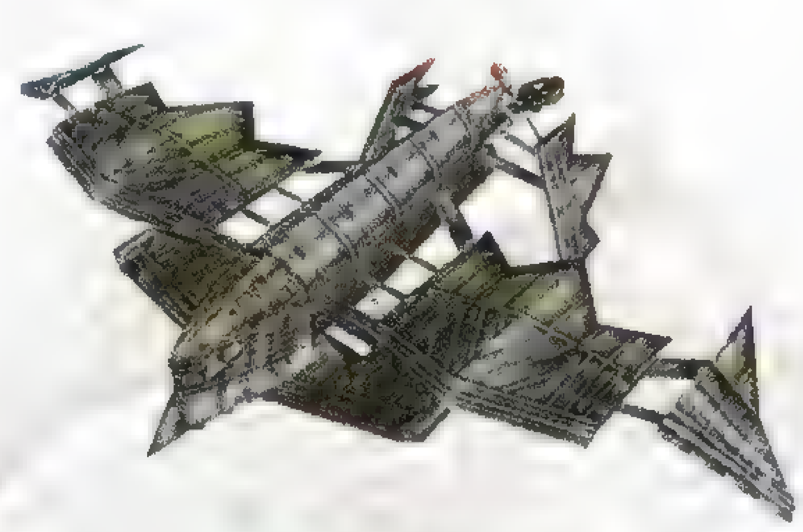
クリア条件	アンヘルを倒せ！
ミッション数	1
敵総数	37体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 飛空艇(命)×30➡P370
2 高速飛空艇(命)×6➡P371
3 アンヘル×1➡P376


飛空艇(命)


高速飛空艇(命)

Check Enemy

アンヘル

封印を解かれ、猛り狂う赤き竜。時折見せる攻撃はかなり強烈。一撃でレグナのHPの約半分を奪うほどの威力がある。油断は禁物だ。



HP	7344
基本攻撃力	A
EXP	18000

基本戦術 —Basic Tactics—

騎士団の残党を蹴散らし、赤き竜を追え！

赤き竜の封印を解いてしまった責任を感じ、聖地へ向かうノウェたちの前に、団長の敵を取ろうと大量の飛空艇が現れる。出現する敵の総数は飛空艇30機と高速飛空艇6機。これらをすべて撃墜しなくてはならないが、これまで騎士団を相手に戦ってきたノウェたちの敵ではない。まず、飛空艇を倒してブレススフィアを入手しよう。初期展開している飛空艇のうち10機を破壊すると、高速飛空艇の増援が現れる。この3機編成の高速飛空艇を飛空艇部隊から引き離し、一機ずつ落としていこう。すべての高速飛空艇を落としたら、残った飛空艇を撃墜。すると目の前に赤き竜が現れる。赤き竜が出現してからしばらく時間が経つとこのマップはクリアとなる。赤き竜に近寄りすぎると返り討ちにあうので、できる限り離れていよう。



⬅攻撃こそ激しいが、そのパターンは変わらない。ブレススフィアを活用して飛空艇部隊を落としていこう。

ミッションフローチャート

残党が上空を覆い尽くす。無意味な戦い……だが、"聖地"への道程を邪魔するものは構わず撃ち落せ！ 1～3 POINT A



⬅赤き竜との邂逅。その姿は憎悪に満ち禍々しいオーラを放っている。



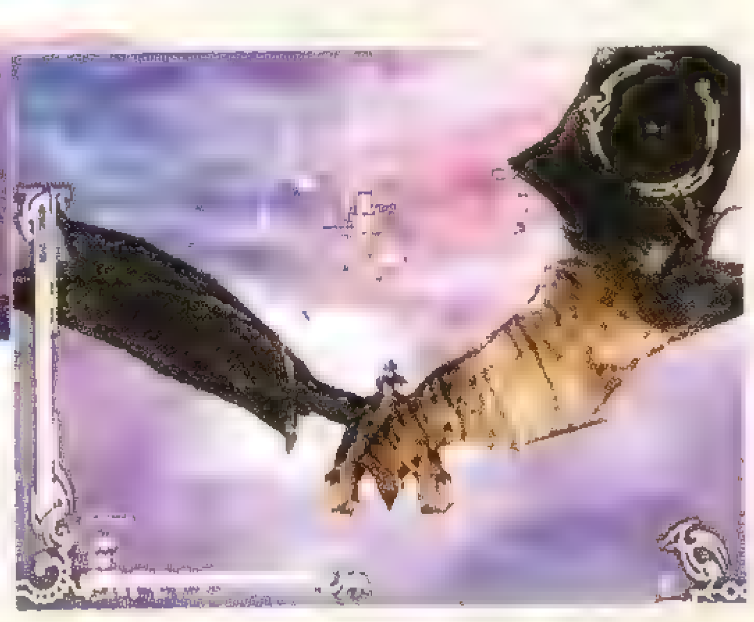
➡高速飛空艇とは比べものにならない速度で飛翔する赤き竜。その目的は……？

POINT A 騎士団の飛空艇部隊はスプラッシュブレスで落とせ！

飛空艇を破壊し、入手したブレススフィアで戦うという点はこれまでの戦闘と変わりはない。このマップで手に入れるブレススフィアは、スプラッシュブレスをお勧めしたい。素早く動く高速飛空艇を相手にするには、狙いを定めなければならないシャイニングブレスでは大ダメージを負いかねない。ある程度照準をおろそかにしてもヒットするスプレッドブレスの方が安全に戦えるのだ。



➡騎士団の攻撃はかなり激しい。危険を感じたら回復アイテムを使おう。



⬅旋回している時が攻撃のチャンス。ありったけのブレスを撃ち込め！

POINT B 封印が解かれ、自由を手にした赤き竜の力に迫る！

赤き竜と初遭遇するものの、追いかけるわけでもなければ、戦う必要もない。このマップではわずかな間、竜の姿を眺めることしかできない。だが、いきなり襲いかかってくることがあるので注意したい。特に尻尾攻撃は強力で、HPの約半分を奪い取るほどの威力を持つ。飛空艇部隊との戦いで傷付いていると、この一撃でゲームオーバーになりかねない。安全にクリアしたいのなら、赤き竜から離れて時間が経つのを待とう。



⬅狂ったように空を駆けめぐる赤き竜。まるで何かを捜しているかのようだ。

Chap. 4 第八章 覇道

ノウェの記憶

第八章
覇　道

Story

最後の直轄区
"天時"での激闘

ノウェたちは、謎の思念に導かれ、天時の直轄区へと向かった。最後の"鍵"を目指す彼らを、天時の神殿で待ち受けるジスモアとエリス。立ちはだかるジスモアの鎧をノウェが撃ち砕くと、その下からは人間とは思えないジスモアの真の姿が現れた。彼もまた契約者なのか!?

止めの一撃を繰り出すノウェ。ジスモアはエリスを盾にして攻撃をかわす。崩れ落ちるエリスは、天時の鍵"聖砂漏"の位置をノウェに告げるのだった。

妹の耳に届かぬ
兄の言葉……

怒りに燃えるノウェは、マナと共にジスモアを追い、天時塔の最上部を目指す。すると彼らの前に神官長セエレが姿を現した。彼は18年間生き別れとなっていた双子の妹マナをずっと捜していたのだ。

「きみは大きな勘違いをしている」

マナを必死に説得しようとするセエレ。しかし彼女は兄の言葉に耳を貸さない。自らの道を正しいと信じて疑わないノウェとマナは、ついにジスモアが待つ最上部へと到達した。

一節

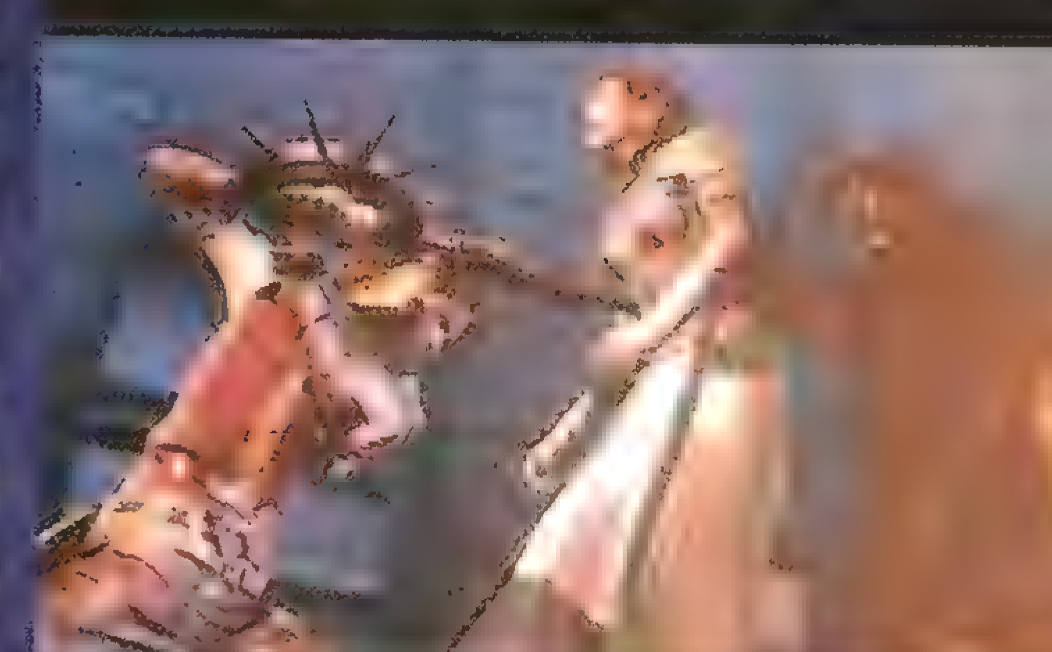


ノウェの剣に砕かれた鎧の下から、まるで悪意の塊のような、黒くおぞましいジスモアの本当の姿が現れた。

ついに露見したジスモアの本性

二節

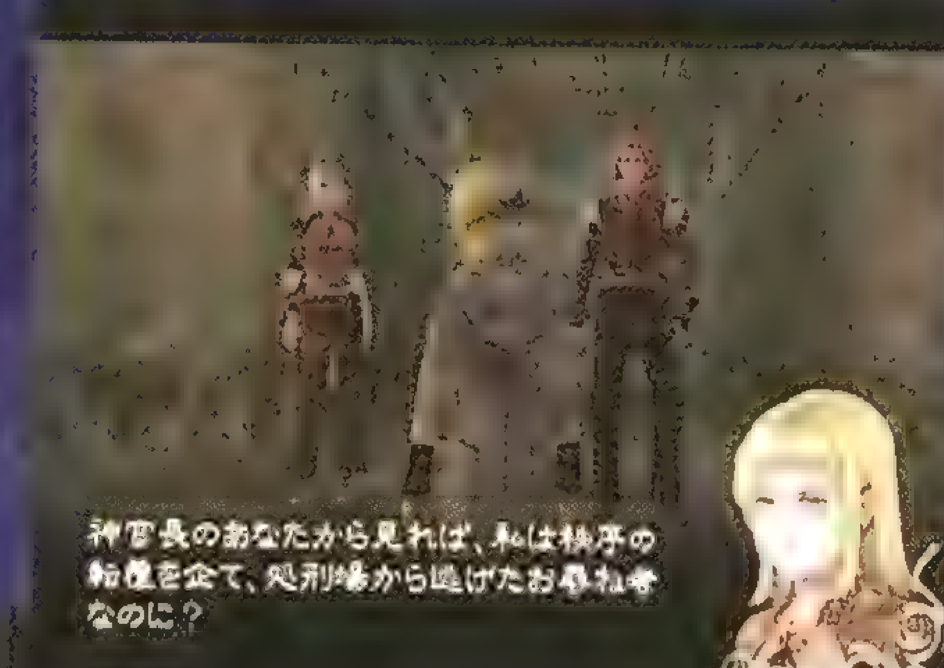
ノウェの剣を避けるため、とっさにエリスの体を盾とするジスモア。彼はその姿同様、心の中までも、すでに人間ではなくなっているようだ。



すれ違うセエレとマナの思い

三節

マナを必死に説得するセエレ。しかし兄の想いは妹には届かず、またもや悲劇が繰り返されることとなる。



最後の守護者は……ジスモア!?

四節

天時の守護者はジスモア自身だった。これまでに何度も剣を交えてきたジスモアに、ノウェは最後の戦いを挑む。



ノウェたちは最後の鍵がある天時の直轄区を目指し飛び立った……。

全ての"鍵"が解かれた……そして

最後の守護者の正体はジスモアだった。ノウェはジスモアとの最後の決着に挑む。強力な魔法を繰り出すジスモアに苦戦しながらも、勝利するノウェ。

「我が手中に落ちぬ世界なぞ、くれてやろう」

ジスモアの最後の言葉と共に崩れ始める天時塔から、間一髪レグナの背に乗り脱出するノウェとマナ。

一方、聖地と呼ばれる場所では封印を解かれた"赤き竜"が完全に目覚めようとしていた。セエレが言っていた、世界の秩序を守る"鍵"は、決して破壊してはならないものだったのだ。

五節

マナは最終封印を解き放ったのだと言うセエレ。自らの誤解に気付いたマナは、再び罪の意識に押しつぶされていく。



六節

「ユルサヌ……ユルサヌ……」

封印を解かれた"赤き竜"は、世界中を焼きつくすかのような勢いで暴れ回っていた。ノウェたちに"赤き竜"の暴走を止めることはできるか!?



永き封印から覚醒した"赤き竜"――。
轟き渡る咆哮が大地を揺さぶり、
この世に破滅の刻が来たことを告げる。
激しい苦痛に蝕まれた巨体が
人間たちへの憎悪を抱え飛び立った――。



Chap. 4 第八章 覇道



第九章

復活

封印の辛苦を一手に引き受けていた赤き竜。
怨嗟の炎は、もはや狂気にまで達していた。

1周目使用可能キャラクター



DATA

ミッション構成	地上戦×1　空中戦×2		
入手可能武器	封槍・破天の円舞	槍	➡P332
出現フリーミッション	黄昏の丘	空中戦	➡P244
	天時の直轄区	地上戦	➡P245
	天時塔	地上戦	➡P257

Story

解き放たれた"アンヘル"を追え！

最後の契約者・ジスモアを倒し、最終封印である赤き竜が目覚める。目覚めた赤き竜は、街々を焼き払いながら飛び去ってしまう。赤き竜を追い、破壊を止めなければ！



⬅怒り狂った赤き竜。怨嗟の矛先は誰に向うのか。

ミッションフローチャート -Mission Flow Chart-

最後の節では、全章中でも屈指の強敵であるアンヘルとの空中戦が展開される。

フリーミッション
- 黄昏の丘 空中戦 ➡P244
- クリア
- 天時の直轄区 地上戦 ➡P245

2周目フリーミッション
- 天時塔 地上戦 ➡P257

塔の村追加

村での会話：石の村　アンヘルの恐怖

村での会話：塔の村　アンヘルの恐怖

一節 聖地 空中戦
➡P182

二節 女神の城 地上戦 — 封槍・破天の円舞入手 ➡P332
➡P184

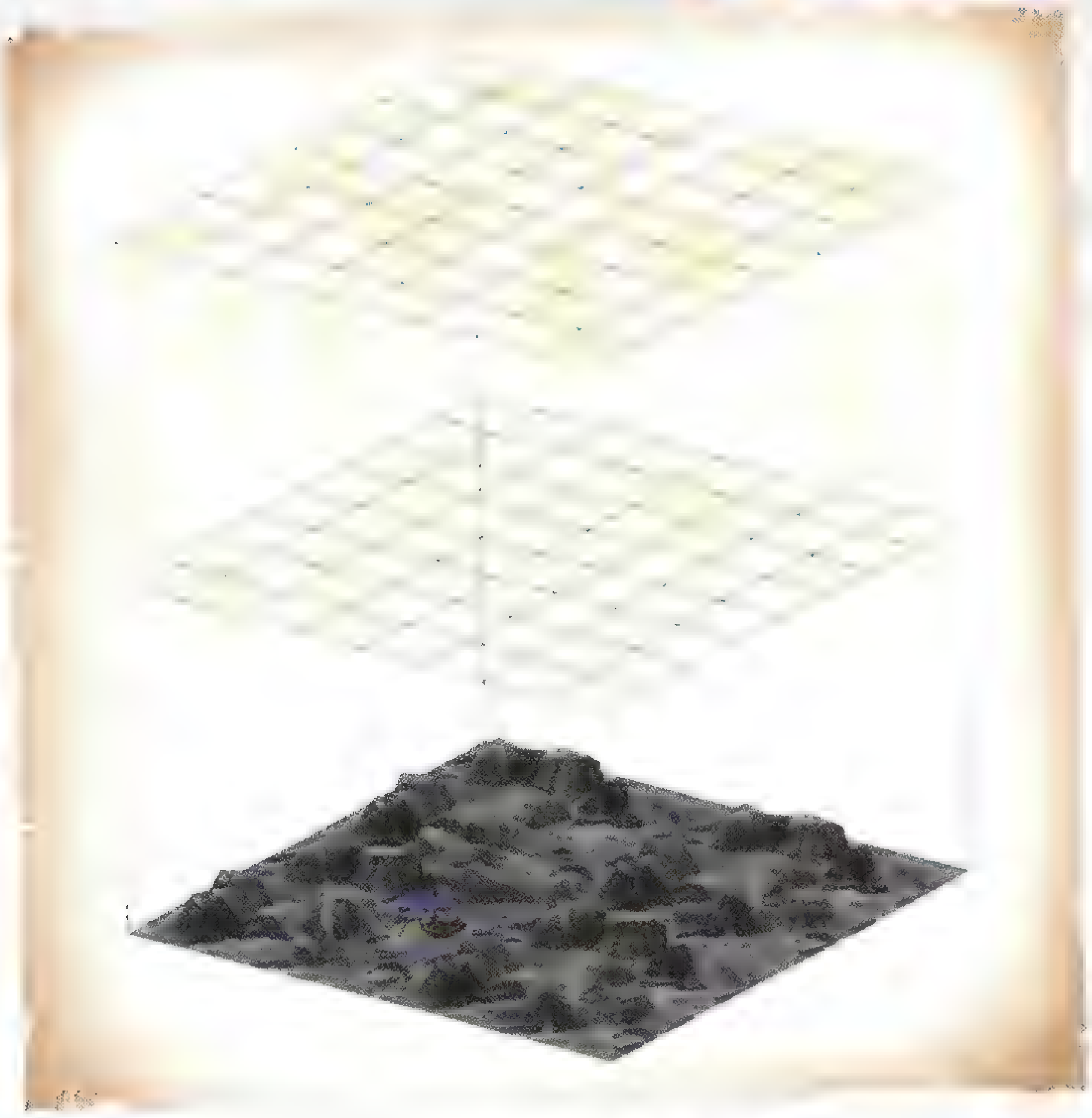
三節 聖地 空中戦
➡P186

Next Mission P190

登場マップ情報 －Map Information－

聖地

空中戦マップ



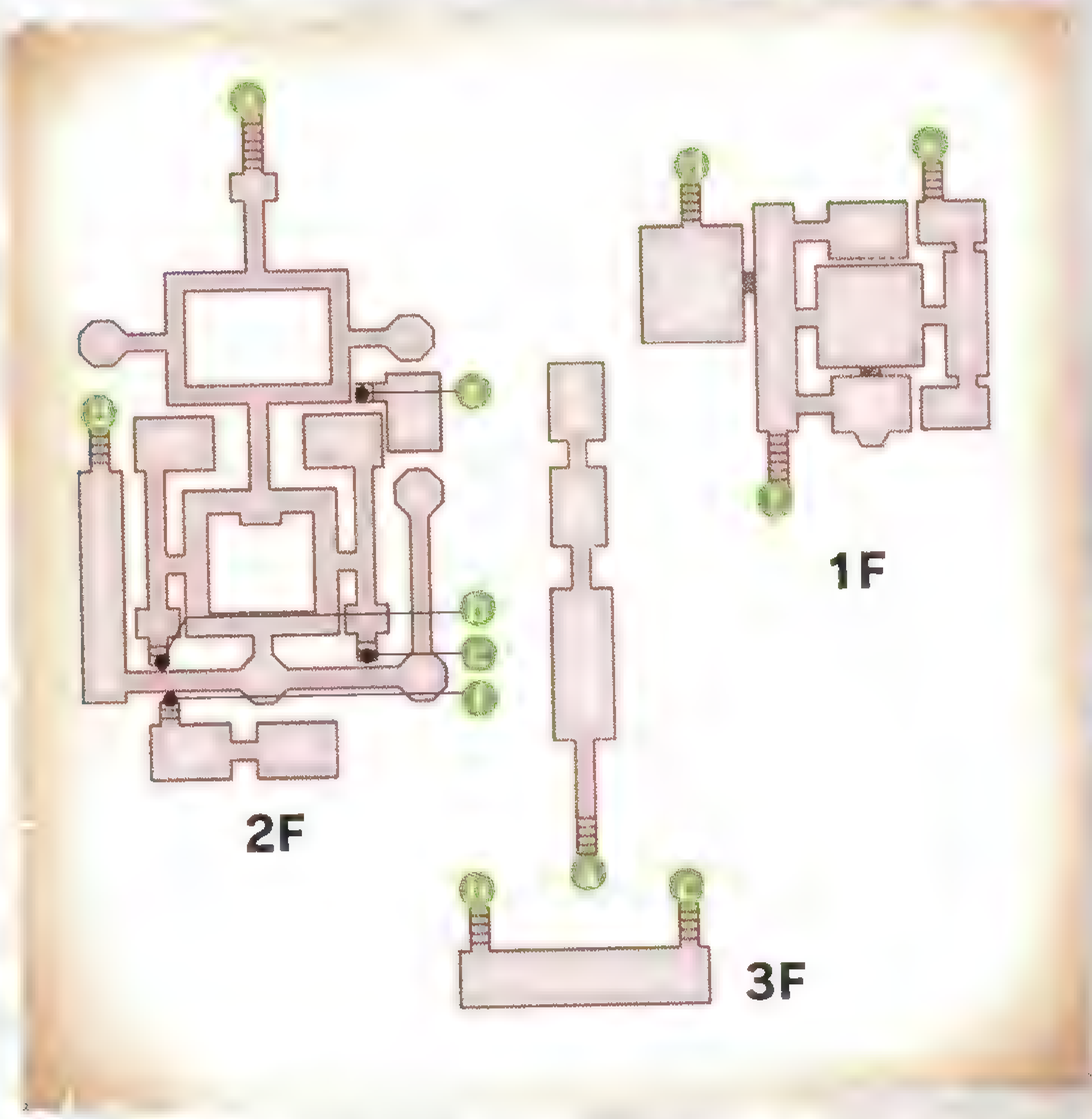
連なる山々の先には、かつて女神がいた『女神の城』がある。大陸北西の僻地ゆえ、そこに暮らす人々以外は寄り付くこともない。



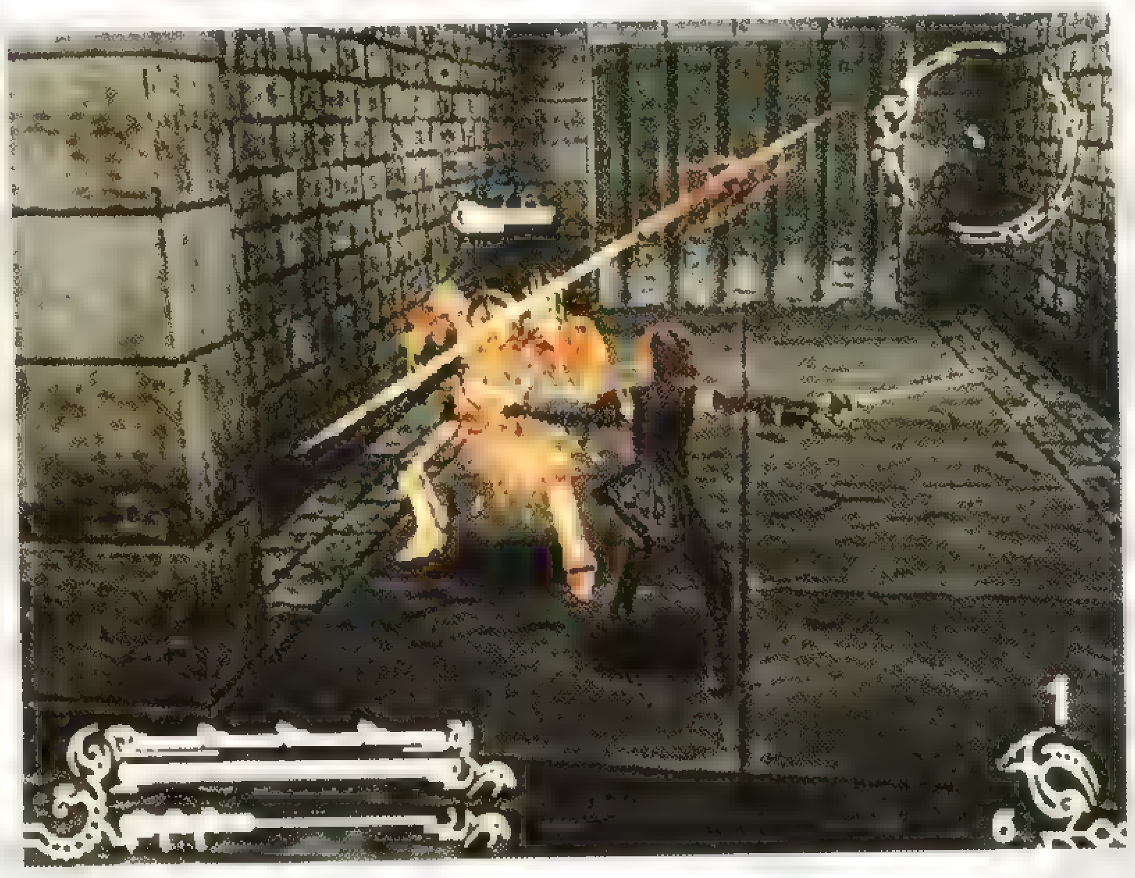
⬅障害物はまったく存在しない。シンプルな空中戦マップだ。

女神の城

地上戦マップ



18年前、女神による封印が失われて以来、心ばかりの維持がなされてきただけ。おかげで城の内部は、目も当てられないほど荒れ果てている。



⬅かつては壮麗であった古城も、今ではアンデッドの巣。無惨な姿をさらしている。

Column コラム ドラゴン・オーバー・ドライブの威力

レグナが第三形態へと進化。これで、レベル4までのすべてのドラゴン・オーバー・ドライブを修得した。ここで高レベル＝高威力と思いがちだが、実は威力だけでいえば、高レベルになるほど威力は低下していくのだ。だが、高レベルになるにつれ攻撃範囲が広がっていく特徴がある。よって1カ所に敵がかたまっているなら低レベル、広範囲に広がっているなら高レベルと状況に応じて使い分けるといいぞ。



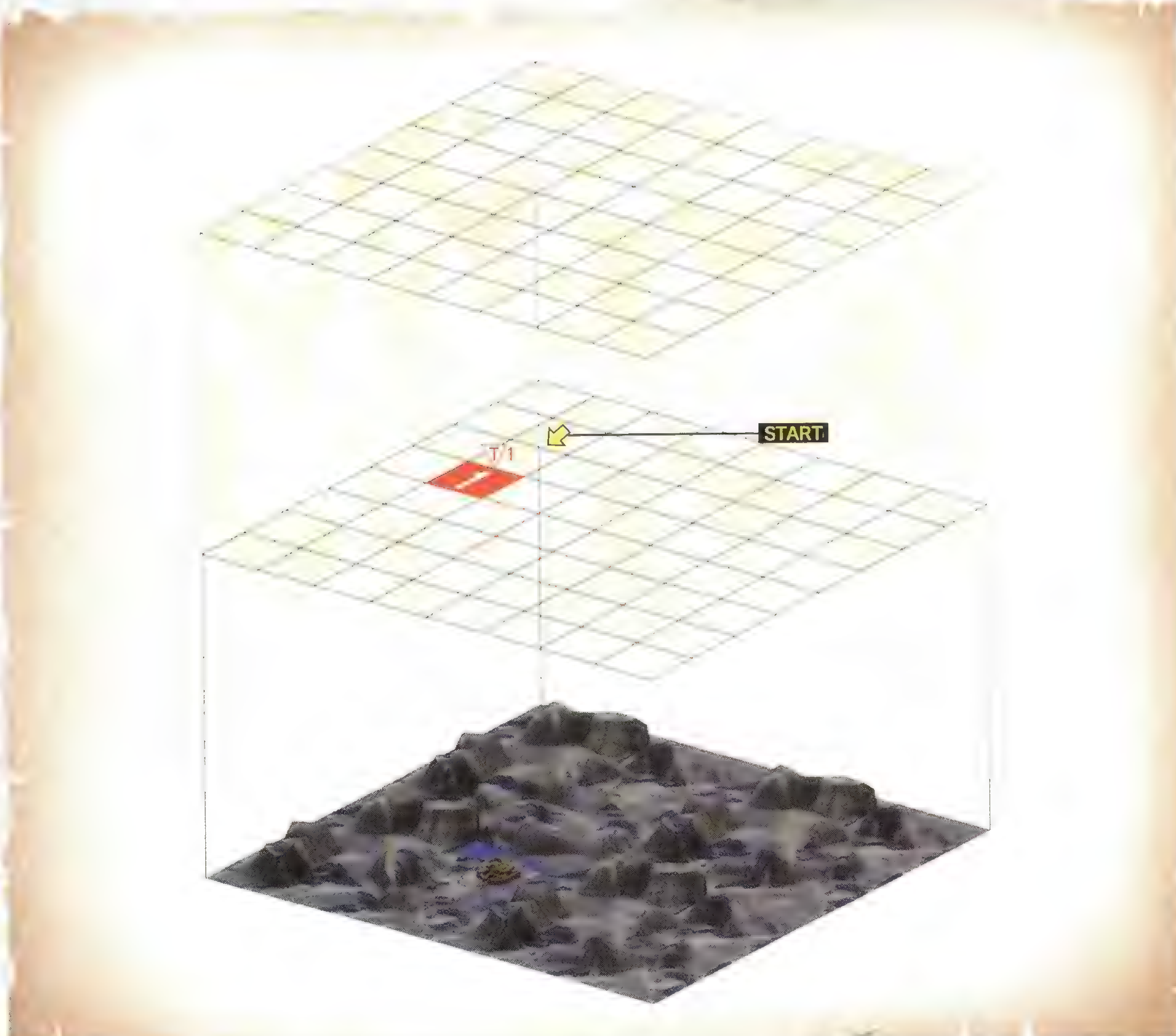
⬅ミノタウロスなど大型モンスターには、レベル1で大ダメージを与えよう。



➡敵が広域に散らばっている場合は、レベル4で全体にダメージを与え一気に蹴散らせ！

第九章 一節 聖地

クリア条件	アンヘルを見失うな！
ミッション数	2
敵総数	1体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 アンヘル×1 ➡P376



アンヘル

Check Enemy

アンヘル

アンヘルの攻撃法は1種類。アンヘルは、基本的に女神の城を目指して飛行しているだけなので、常に後ろを付いていくよう心がけるといい。



HP	7344
基本攻撃力	A
EXP	18000

基本戦術 —Basic Tactics—

アンヘルとは中距離を保つように

赤き竜アンヘルに、制限時間内に一定のダメージを与えることがクリア条件。アンヘルは、自らの後方にリング状の追尾弾を放ちながら飛行する。この追尾弾は、出現後にリングの中央を通過することで霧散できるので、アンヘルを常に視界に捉えつつ、近付きすぎないように戦うのが重要だ。距離をとりすぎるとこちらの攻撃が命中せず、近すぎると追尾弾への対応が取りづらくなるからだ。アンヘルの攻撃はこの1種のみなので、L2ボタンで常にアンヘルを画面中央に捉えておけば、攻防いずれにも対処できる。

アンヘルの移動法は、まっすぐ直線的に飛行する移動と、円を描くように飛行する2種類がある。直線的に移動している時は、通常のファイヤーボールが命中しやすく、追尾弾のリングも「輪くぐり」しやすい。だが、アンヘルが円軌道を描き始めると、アンヘルが放つ追尾弾とレグナの進行方向との横軸がずれてしまう。斜め方向からリングを通過しなければならなくなるので、L2ボタンを離して、確実に輪の中央を通過。即座にL2を押し、アンヘルを再び視界に捉えよう。

ミッションフローチャート

"赤き竜"は何処かを目指し飛び去った。
見失う前に赤き竜の動きを止めろ！

↓

やはり赤き竜は明らかに何処かを目指している。
ここで見失うわけにはいかない！赤き竜を追え！ POINT A POINT B



⬅アンヘルがまっすぐ移動している時は、やや距離を詰めてファイヤーボールを連射。



➡円軌道を描き飛行している時は、攻撃より追尾弾への対処を優先させよう。

POINT A ロックオンをMAXまで貯める必要はない

アンヘルへ追尾弾で攻撃する際、全8発のロックオンをしてから攻撃する必要はない。1発の攻撃が命中すると、アンヘルにヒット後の無敵時間が発生するので、8発命中しても、2〜3発分のダメージしか与えられないからだ。アンヘルは、スライド移動による攻撃回避はしないので、3〜4発のロックオンで発射、再び次のロックオンを繰り返したほうが効率よくダメージを与えられ、リング状の追尾弾への対応も取りやすくなる。



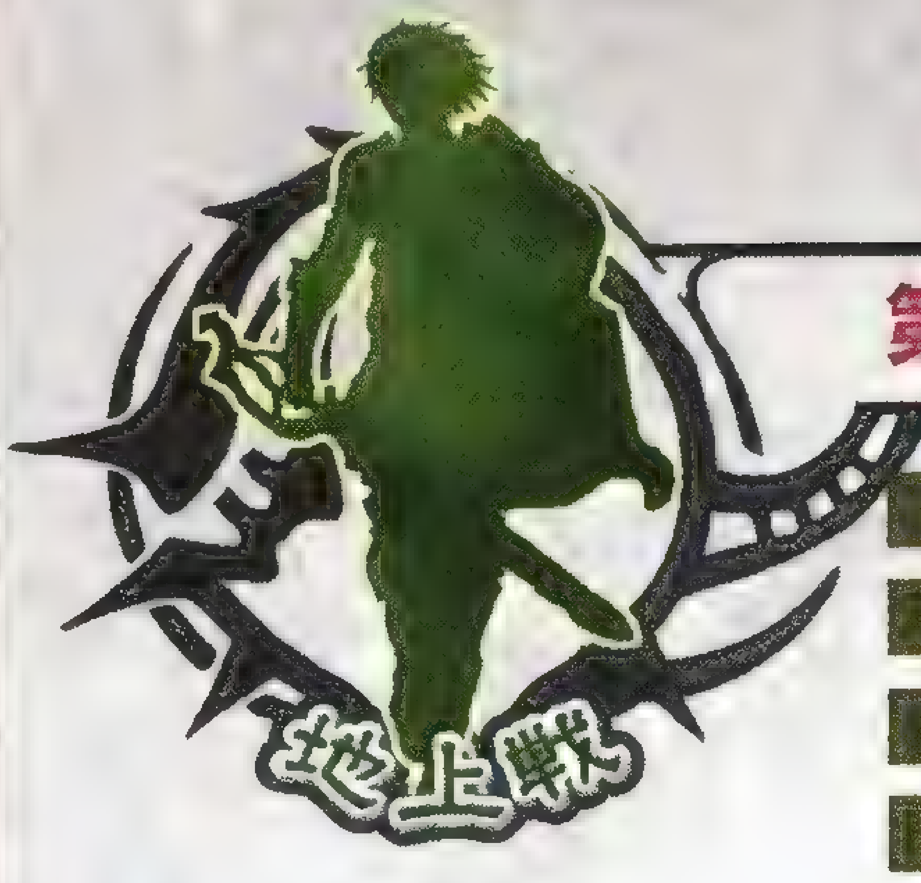
⬅アンヘルの追尾弾出現に合わせて、攻撃→リング通過→再ロックオンを繰り返すと、テンポ良く戦える。

POINT B もし、リングを通過しそこねてしまったら？

アンヘルの追尾弾を霧散できないと、当然、火の玉に追われることになる。回避するには、ジグザグに飛行するか、急加速で振り切るかしかないが、いずれの対処をしても、アンヘルから視線を切らなければならない。避け損ねた追尾弾をかわしているうちに次の追尾弾を出されてしまうと、同じことの繰り返しという悪循環に陥る。リング不通過の場合は、その攻撃は敢えて食らい、次の攻撃に備えた方が得策かもしれない。



⬅ダメージを受けたら、回復アイテムで即座に回復する。6つのスロットは、すべて回復アイテムを装備。

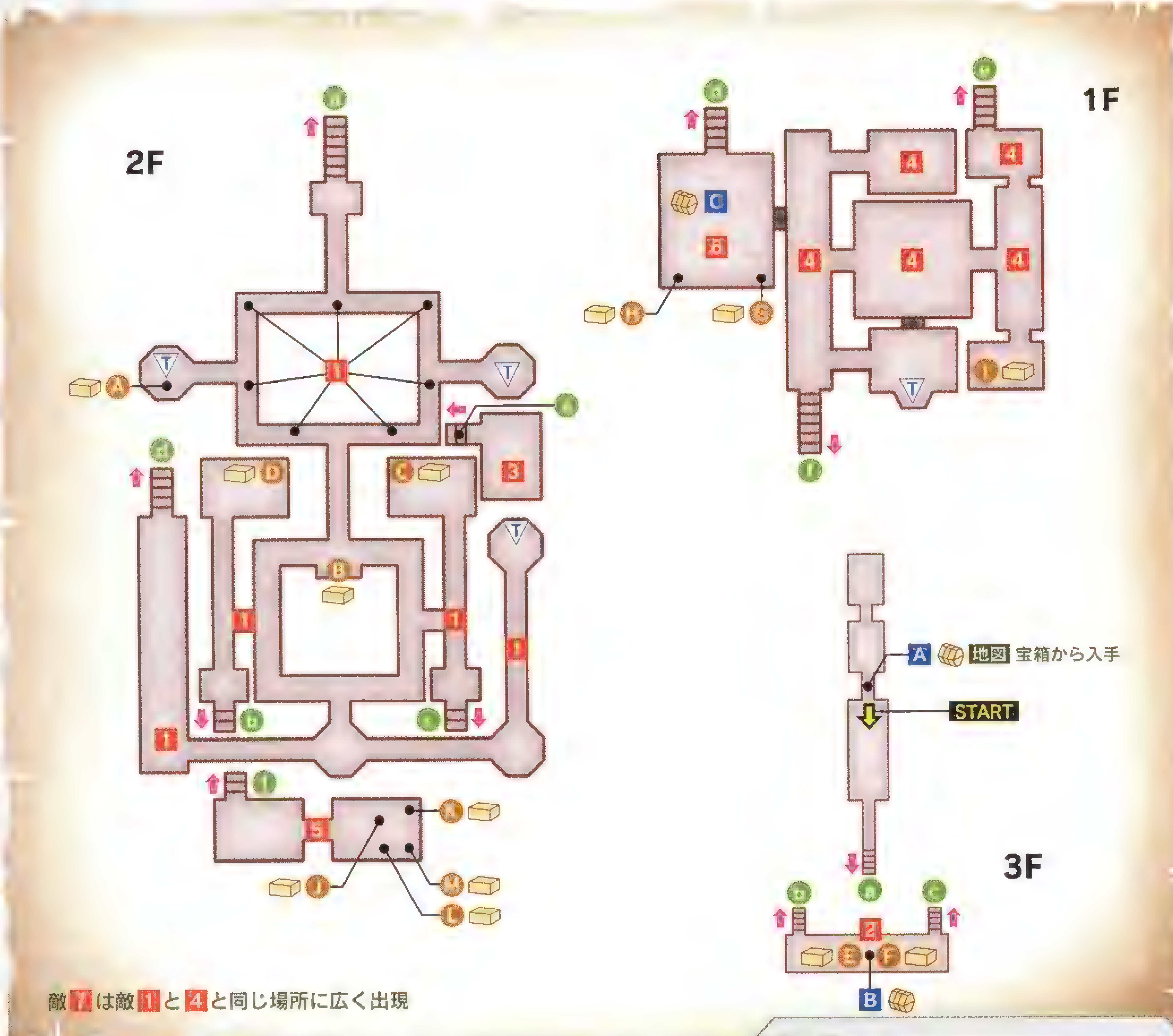


第九章　二節　女神の城

クリア条件	女神の城の中庭を目指せ！
ミッション数	1
敵総数	183体
特殊入手武器	なし

1周目使用可能キャラクター

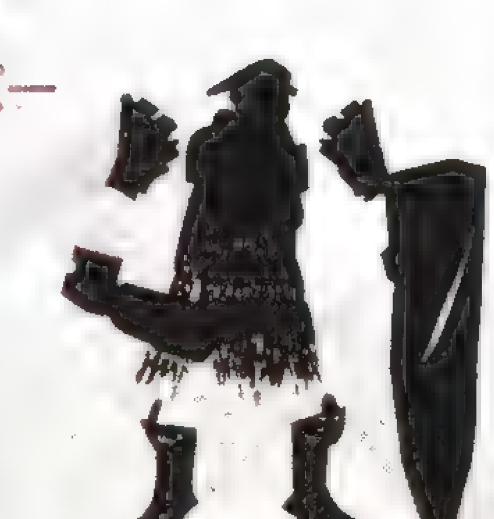




ENEMY DATA

1 アンデッドナイト×25➡P357
ゴブリンキーパー×42➡P357
2 アンデッドナイト×5➡P357
3 アンデッドナイト×3➡P357
ドゥームハンマー×1➡P358
4 アンデッドナイト×20➡P357
ゴブリンキーパー×20➡P357
5 アンデッドナイト×6➡P357
6 ドゥームハンマー×3➡P358
7 ゴブリンキーパー×58➡P357


ゴブリンキーパー


ドゥームハンマー

宝　箱

A 地図
B 封槍・破天の円舞➡P332
C 中庭の鍵

木　箱

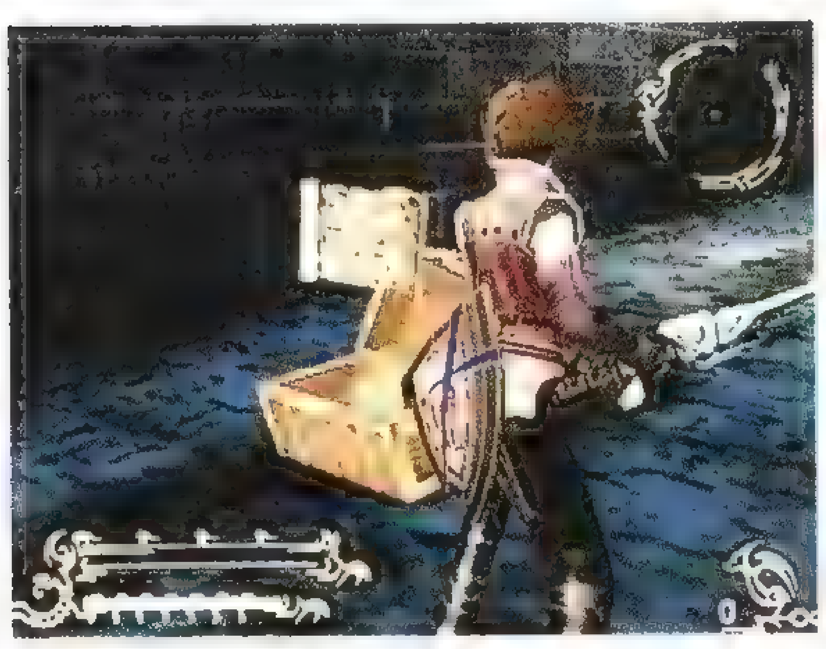
A	MP回復スフィア	I	HP回復スフィア
B	HP回復スフィア	J	300G
C	200G	K	300G
D	200G	L	300G
E	HP回復スフィア	M	300G
F	MP回復スフィア		
G	HP回復スフィア		
H	HP回復スフィア		

基本戦術 –Basic Tactics–

急ぎすぎると苦戦することに

屋上から1階へ降り、中庭へ出ることが目的。出現する敵の種類は少ないものの数の多さが厄介だ。特にアンデッドナイトは防御が固く、無敵モーションのある攻撃を頻繁に繰り出してくる。一定のエリアへ近付かなければ出現しないことが多いので、周囲を囲まれないように、1体ずつ確実に倒していこう。ゴブリンキーパーは多段コンボの連続で攻めれば問題ないはず。

これら最初から出現が判明している敵は、面倒だが全て倒しながら中庭へ向かおう。中庭への扉まで到達すると、ドゥームハンマーが「中庭の鍵」を持って逃走してしまう。上階へと追いかけることになるが、初期配置の敵が残っていると、逃げるドゥームハンマーを見失いがちになる。



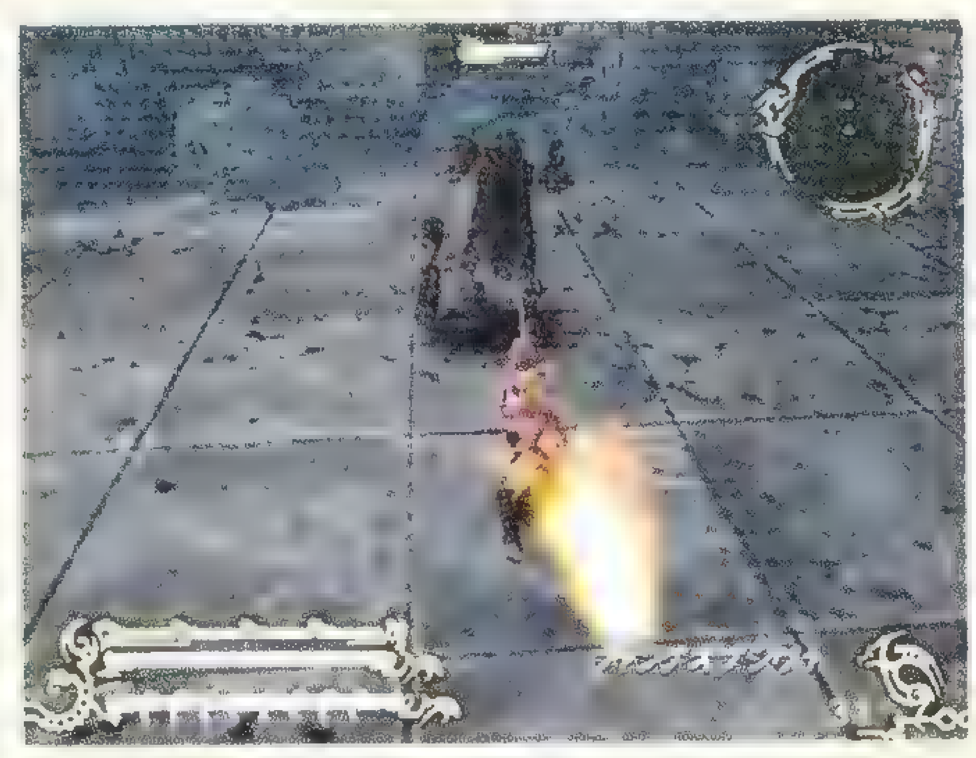
⬅攻略開始直後、女神の城のマップは真後ろの宝箱にある。忘れずに入手し、城の構造と敵の出現位置を確認しよう。

ミッションフローチャート

赤き竜"アンヘル"は城の中庭に降りたようだ……。
中庭に向かい、アンヘルに奇襲をかけろ！ 1～7 A

POINT A ドゥームハンマーの攻撃は、大きな隙を見逃すな！

ドゥームハンマーの特殊攻撃は、ほぼ必ずガードを崩され、ガードブレイクも不可。ただし、大振りなので、サイドステップで横へ回ってしまえば逆に攻撃し放題となる。鎧を崩しても魂を討たなければ何度でも復活してしまうので注意しよう。



⬅アンデッドナイトと同様、魔法攻撃はしっかりとガードされてしまう。

2周目以降キャラ戦術 –Character Tactics–



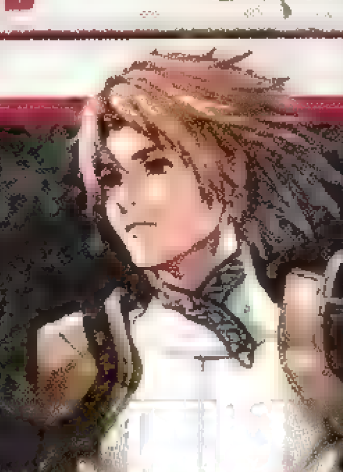
エリス

武器は、攻撃力より射程を重視して選ぼう

アンデッドの強敵が多いので、攻略にはエリスが最も適している。ただし、アンデッドナイト、ドゥームハンマーとも、中～長距離での攻撃を得意とする点を考えると、エリスの武装も広いに越したことはない。加えて、ガードブレイク値が高いと、敵の防御を崩しながら戦えるので、コンボの途中で敵に割り込まれにくくなる。



⬅複数のアンデッドナイトと戦う時は、コンボを繋げすぎてはダメ。別の敵からの攻撃に対応できない。



ノウェ

武器選択はほぼ一択

アンデッド系には不利。だが、剣「救済の聖刃」を装備すれば、通常以上のダメージを与えられる。



マナ

魔法で敵を一掃

群がるゴブリンキーパーには、マナの魔法で攻めるのが手っ取り早い。夢桜など全方位型の魔法がお勧め。



ユーリック

ゴブリンは片手でひねれる

真っ黒だが、ゴブリンキーパーはモンスター族。グルグル回っているだけで、殲滅できてしまうはず。

空中戦

第九章 三節 聖地

クリア条件 アンヘルを倒せ！





Enemy Data

アンヘル ×1➡P376

HP	7344	[illegible]	―
基本攻撃力	A	ガードブレイク値	―
攻撃頻度	B	EXP	18000

アンヘル攻撃パターン

アンヘルを倒せ！

アンヘルのHPが減るに従い、攻撃のバリエーションが増えていく。終盤、追尾弾を連射されると、回避の重要度が一気に高まるので注意しよう。



ファイヤーボール攻撃

対処法 レグナのファイヤーボールと同等。追尾能力はないので、一度かわせば追ってこない。



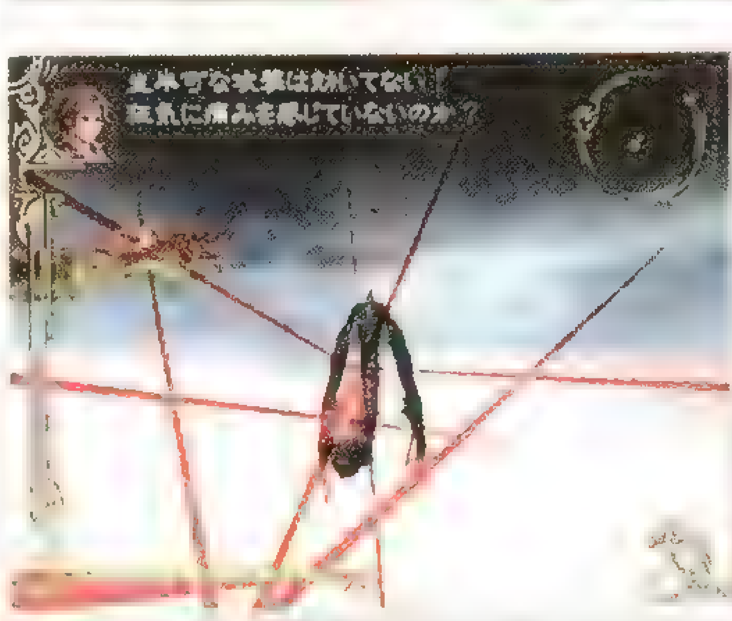
拡散弾攻撃

対処法 前方に発射後、爆発。爆発した破片が弾となり、直線的にレグナを目指して飛んでくる。



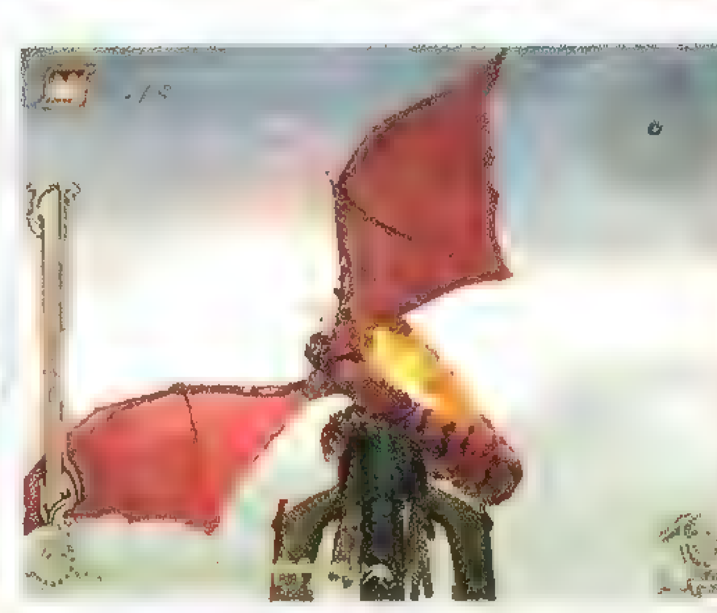
ロックオン攻撃

対処法 通常のファイヤーボールとの見分けがつきづらい。強力な追尾能力を持っている。



大魔法攻撃

対処法 空中に静止し、前作にもあった大魔法を放つ。一気に距離を取って回避に徹しよう。



尻尾攻撃

対処法 接近して、尻尾での直接攻撃。モーションが大きいので、スライドや急加速でかわせる。

基本戦術 ～Basic Tactics～

動きが止まったところを狙え！

攻撃手段が多岐に渡り、それぞれへの対策をきちんと取らなければ苦戦を強いられる。アンヘルは攻撃に移る時、一瞬静止時間がある。こちらが追尾弾を撃っても間違いなく避けられてしまうので、通常のファイヤーボールで狙い撃とう。最も狙いやすいのは、突進攻撃と大魔法攻撃時の隙だろう。

大魔法攻撃は、発射前に4秒ほどの隙ができる。この時は追尾弾が命中するが、ファイヤーボールを連射した方が体力を大幅に減らせるはず。大魔法が発射されたら急加速で横、もしくはアンヘルの背後へ回り込み、距離を取ろう。

突進攻撃は、アンヘルの残りHP量によって回数が変化。30%以下になると3連続になる。攻撃の性質上必ず直線移動をすることになり、攻撃が命中する。ただし、ダメージを与えても「よろけ」モーションが出ないので、攻撃→スライド移動はセットで行おう。



⬅ブレススフィアを選ぶならサンダースフィアを。ヒットすれば大ダメージを与えられる。



突撃

最大で3連続の突貫攻撃を仕掛けてくる。ダメージは回数が増えるに従い、減少する。



アンヘルビット

第九章一節のみで、三節では使わない。ビットの中央を通過することで攻撃を無効化可能。

POINT A ファイヤーボールとロックオン攻撃の見分け方

ファイヤーボールと追尾弾は、見た目が同じなので回避行動に迷いが生じがち。だがこれらを見分ける方法はある。通常弾は、アンヘルからレグナへまっすぐ発射される。一方、追尾弾はアンヘルの斜め前方に発射された後で追尾を始める。敵から目を離すと見分けられなるので注意しよう。



⬅追尾弾には、レグナのものと同等の追尾能力がある。スライド移動だけではかわしきれない。

POINT B 拡散弾は「球形」ではなく「円形」に爆発する

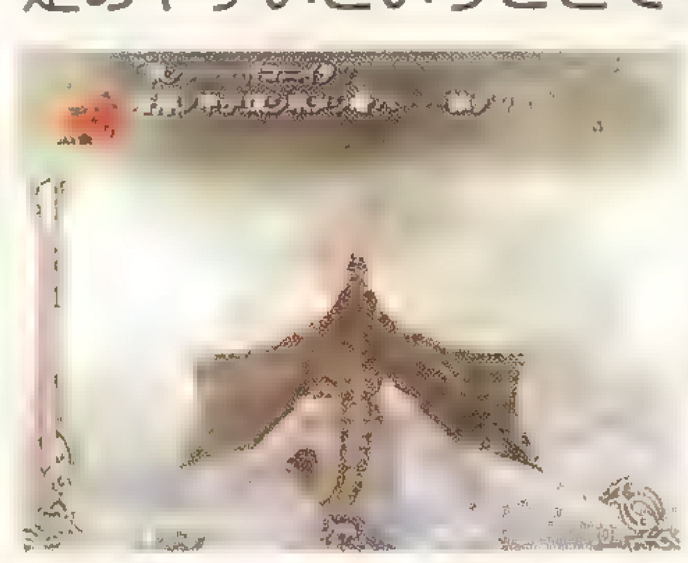
拡散弾は、爆発後、かなりのスピードでレグナに向かって飛んでくる。多少の追尾能力があるので、横へスライドしても被弾する恐れが高い。実は、拡散弾は球形に爆発するわけではなく、同一円周上に弾が発生するので、円の中央が死角となる。急加速で輪をくぐってしまえば回避できる。



⬅アンヘルを画面中央に捉えておけば、まっすぐ急加速するだけで回避可能。

POINT C アンヘルのHPが20%を切ってからが最大の山場

アンヘルのHPが20%以下になると、移動をやめて攻撃一本槍になる。攻め手が休まることはない。だが、完全に静止するということは、狙いが定めやすいということでもあるぞ。



⬅回避を重視しても、立て続けに次の弾を撃たれて攻撃に移れない。多少のダメージは覚悟して攻撃しよう。

Chap. 4 第九章 復活

ノウェの記憶 第九章 復活

Story

世界を賭けた空中戦。ドラゴン対ドラゴン

「オノレ……ヨクモ……、我ヲダマシオッタナ！」

封印から目覚めた"赤き竜"は、叫び声を上げながら破壊の限りを尽くしていた。ノウェとレグナは怒り狂うドラゴンの動きを止めるため、攻撃を仕掛けることにする。しかし最終封印である"赤き竜"が倒れた時、世界の秩序は失われ、この世にどのような災いが起こるか誰にもわからないのだ。

レグナの力を持ってしても、狂ったドラゴンの暴走は止まらない。やがて何者かが呼ぶ"声"に導かれ、"赤き竜"は古城へと降り立った。

廃墟と化した古城。契約者との再会

"赤き竜"＝アンヘルが降り立った古城は、旧連合軍の亡霊が巣食う"女神の城"だった。亡霊を蹴散らし、中庭のアンヘルの元へたどり着いたノウェたちは、そこでカイムと出会う。アンヘルをこの地に呼んだのはカイムなのか!?

ノウェの言葉に口を閉ざしたままのカイム。彼の真意とはなんなのか!? さらにカイムは再び暴れ出したアンヘルから、ノウェの身をかばうのだった。

一節

猛り狂った"赤き竜"アンヘル

レグナは"赤き竜"の名を呼ぶ声を察知する。"アンヘル"――それがこのドラゴンの名だ。果たしてその声の主は!?



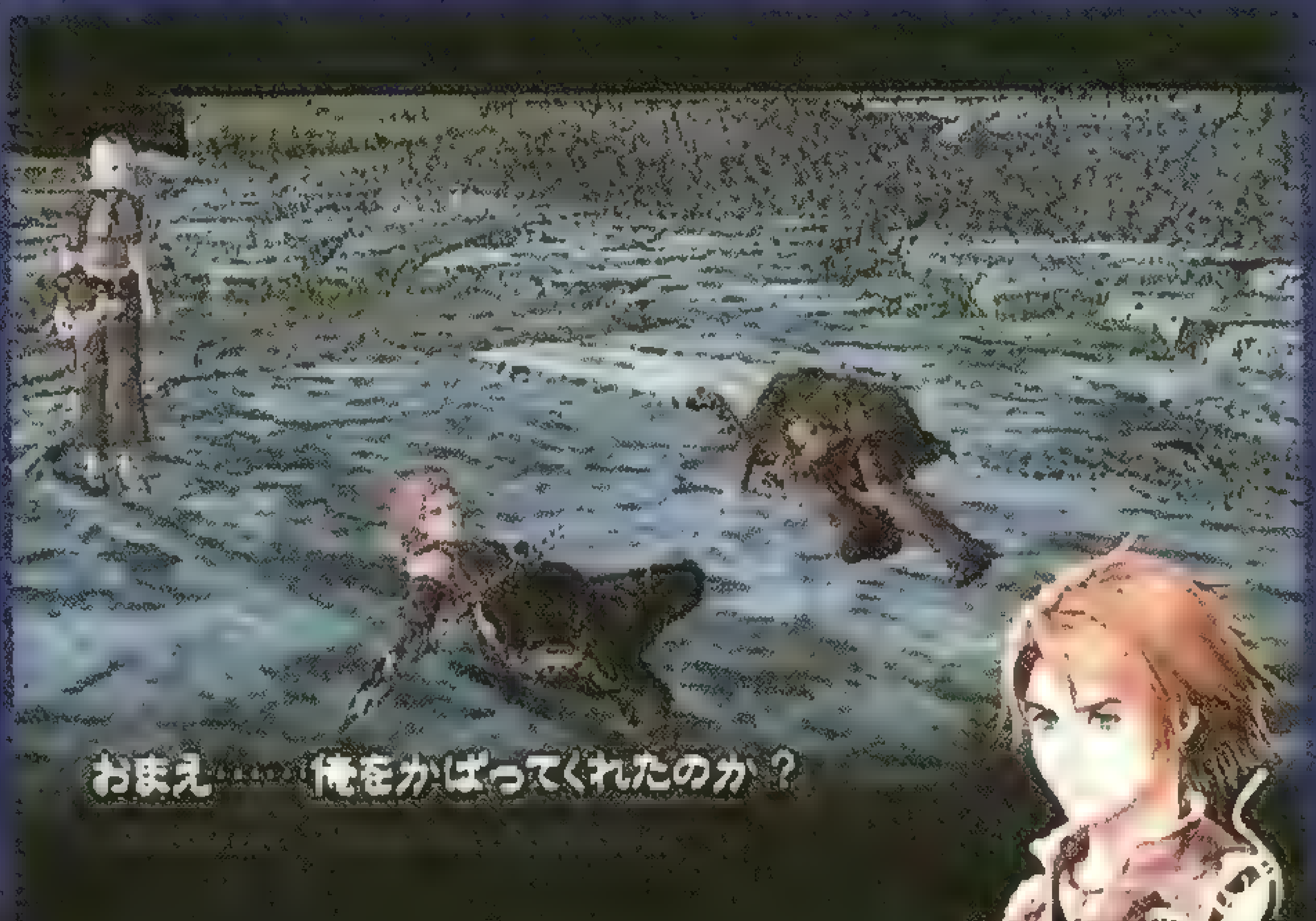


古城の中庭に姿を現したカイム。この城にアンヘルを呼び寄せたのは、この"隻眼の男"だったのか!?

二節

カイムの真の目的とは!?

暴れるアンヘルからノウェの身を守るカイム。どんな問いかけにも答えないカイムの真意は!?そして彼がここにアンヘルを呼んだ目的は!?



Chap. 4 第九章 復活

全ての封印が開放され、目覚める"赤き竜"。ノウェは聖地へと急ぐ……。

悲しき契約者たちの最期……そして

ノウェは上空に飛び立ったアンヘルをレグナと共に追った。契約によって声を奪われたカイムの伝言をノウェに伝えるレグナ。

"アンヘルを倒せ"

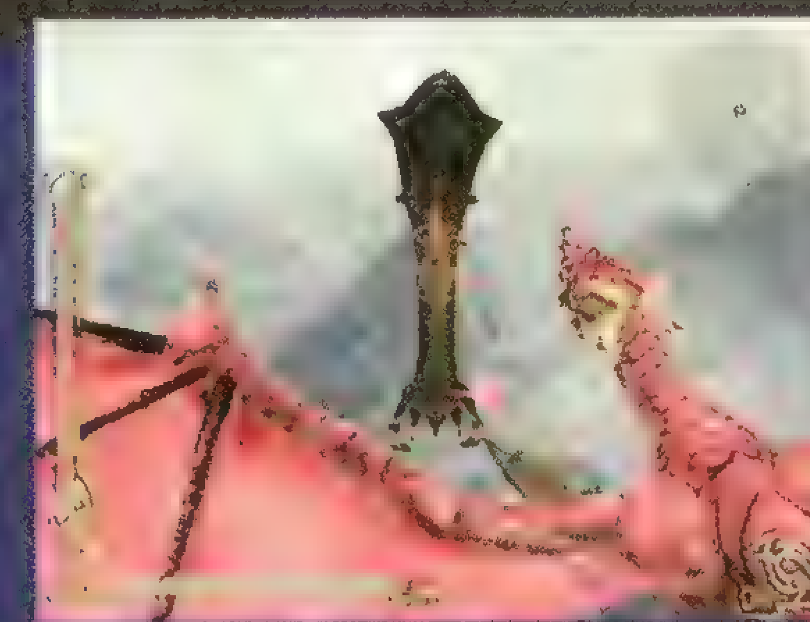
カイムは、契約者であるアンヘルを解放するため、孤独な戦いを続けていたのだ。

死闘の末、アンヘルを倒すレグナ。落ちていくアンヘルを待っていたのは、カイムとの再会だった。やがて激しい炎の中、カイムとアンヘルは共に消滅していくのだった。

こうして最終封印は解かれ、世界の終わりが始まる——。

三節

再び狂気のアンヘルに挑むレグナ。世界の命運を賭けたドラゴン同士の激しい死闘が、空中で繰り広げられる。



「もう良いのか、カイム」

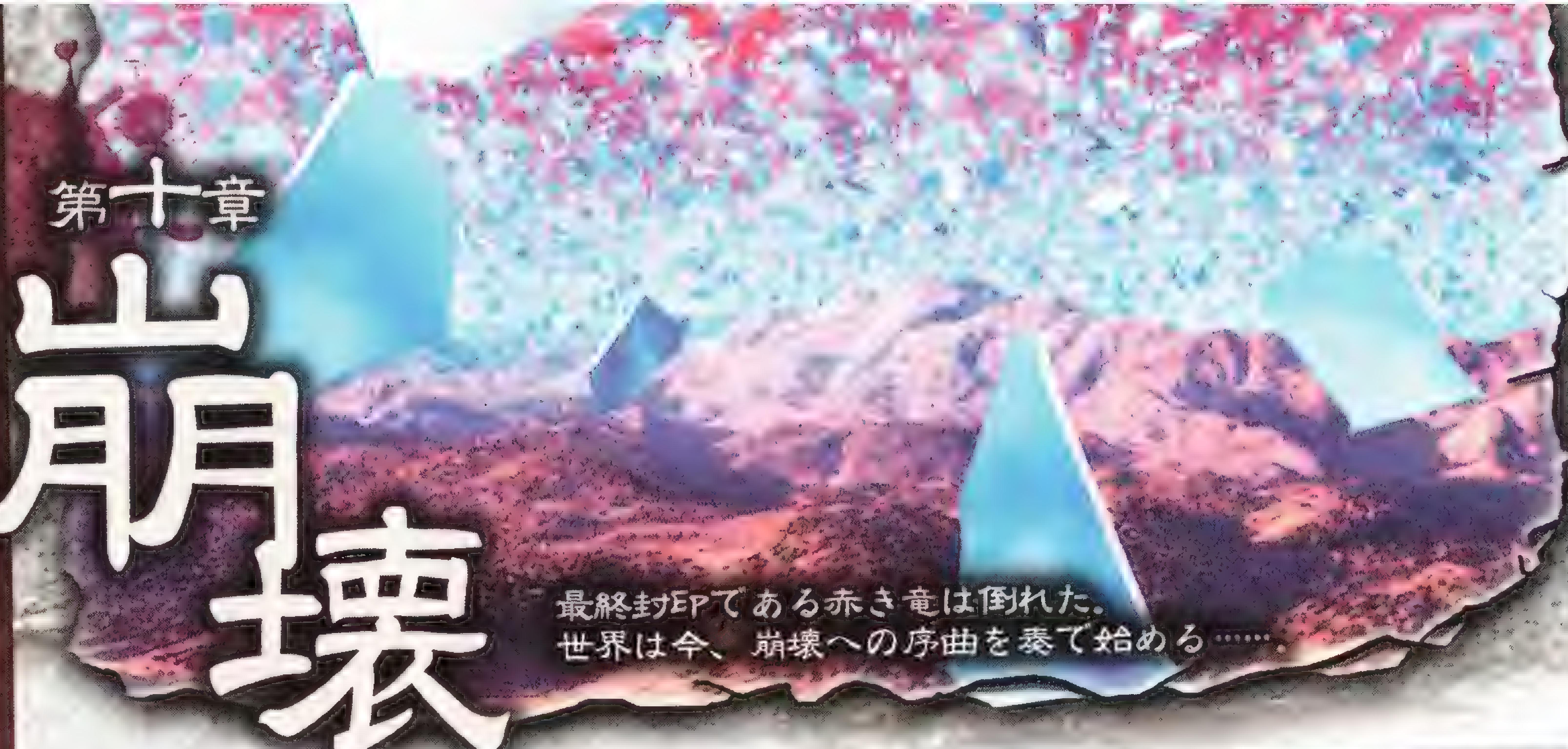
レグナに敗れ、正気を取り戻したアンヘル。やっと本当の再会を果たしたカイムとアンヘルは、様々な思い出と共に炎に包み込まれていく。



柔らかな光の中で手負いの竜が目にしたのは、
懐かしき"友"の姿だった——。
己の役目を果たし終えた"赤き竜"は、
再び自らの"契約者"と共に
永遠に終わらぬ旅路へついた——。



Chap. 4 第九章 復活



第十章

崩壊

最終封印である赤き竜は倒れた。
世界は今、崩壊への序曲を奏で始める……。

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック

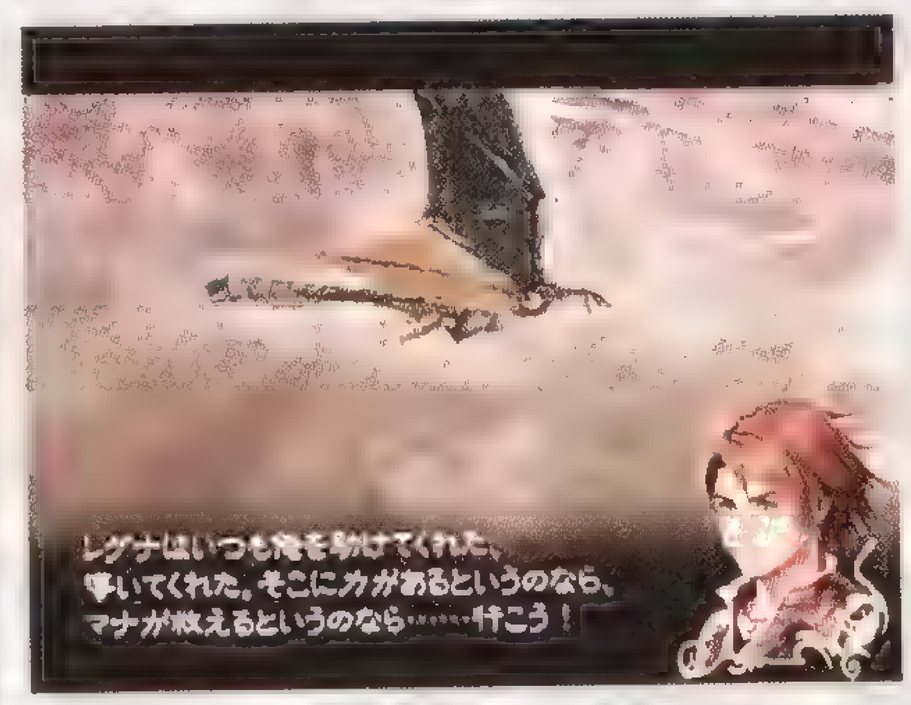
DATA

ミッション構成	地上戦×1　空中戦×1		
入手可能武器	人斬りの断末魔	長剣	➡P304
出現フリーミッション	聖地	空中戦	➡P246
	女神の城	地上戦	➡P247

Story

世界の崩壊阻止には、神官長の智慧が必要

世界は音を立てて崩壊の一途をたどる。自責の念に押しつぶされてマナも壊れてしまった。歴史の監視者たる神官長セエレの力を借りるため、ノウェは一路、大神殿を目指す。



⬅エリス、ユーリックに続き、マナまでも救えないのか？

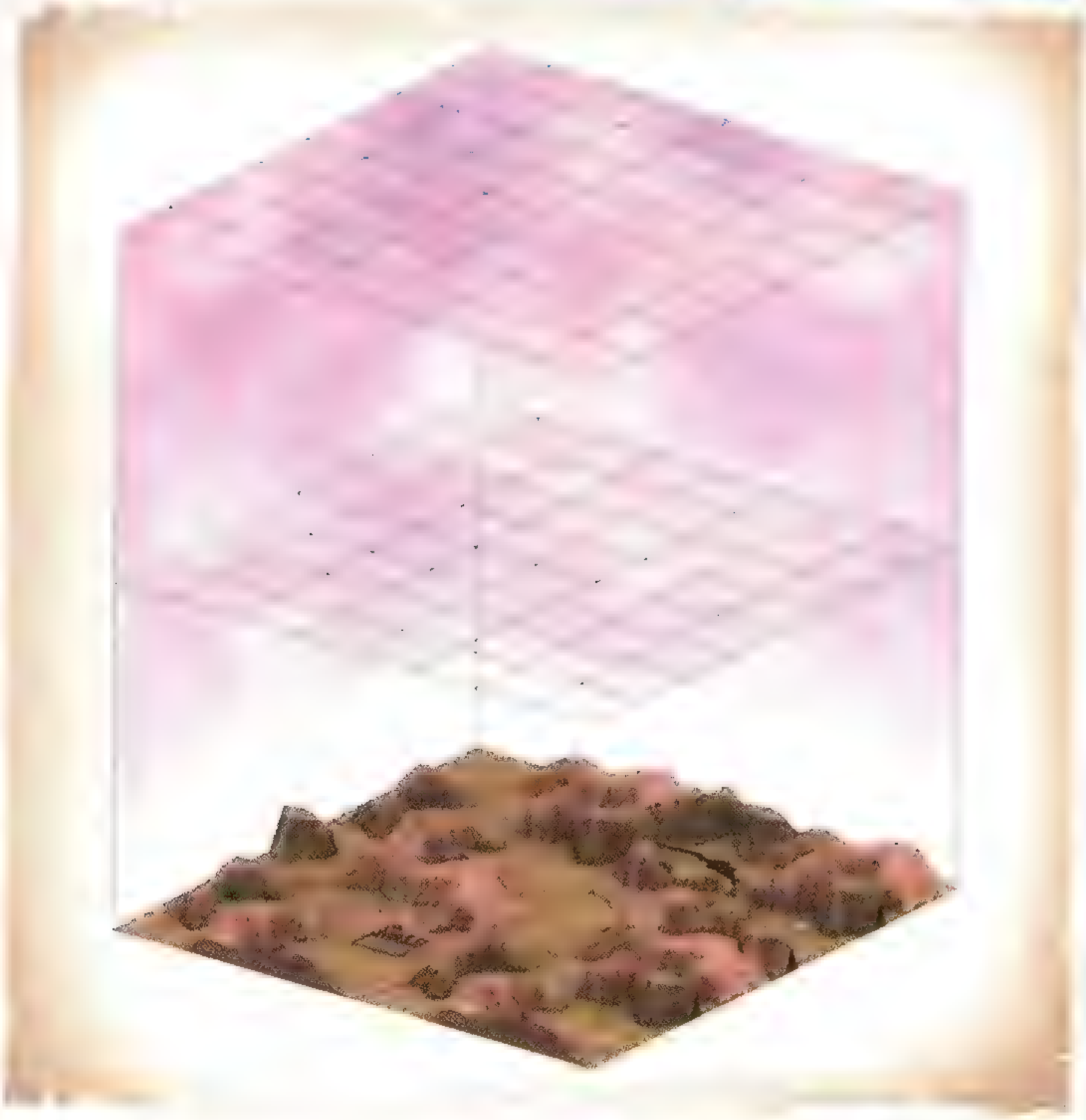
ミッションフローチャート　－Mission Flow Chart－



登場マップ情報 －Map Information－

恵沢の平原

空中戦マップ



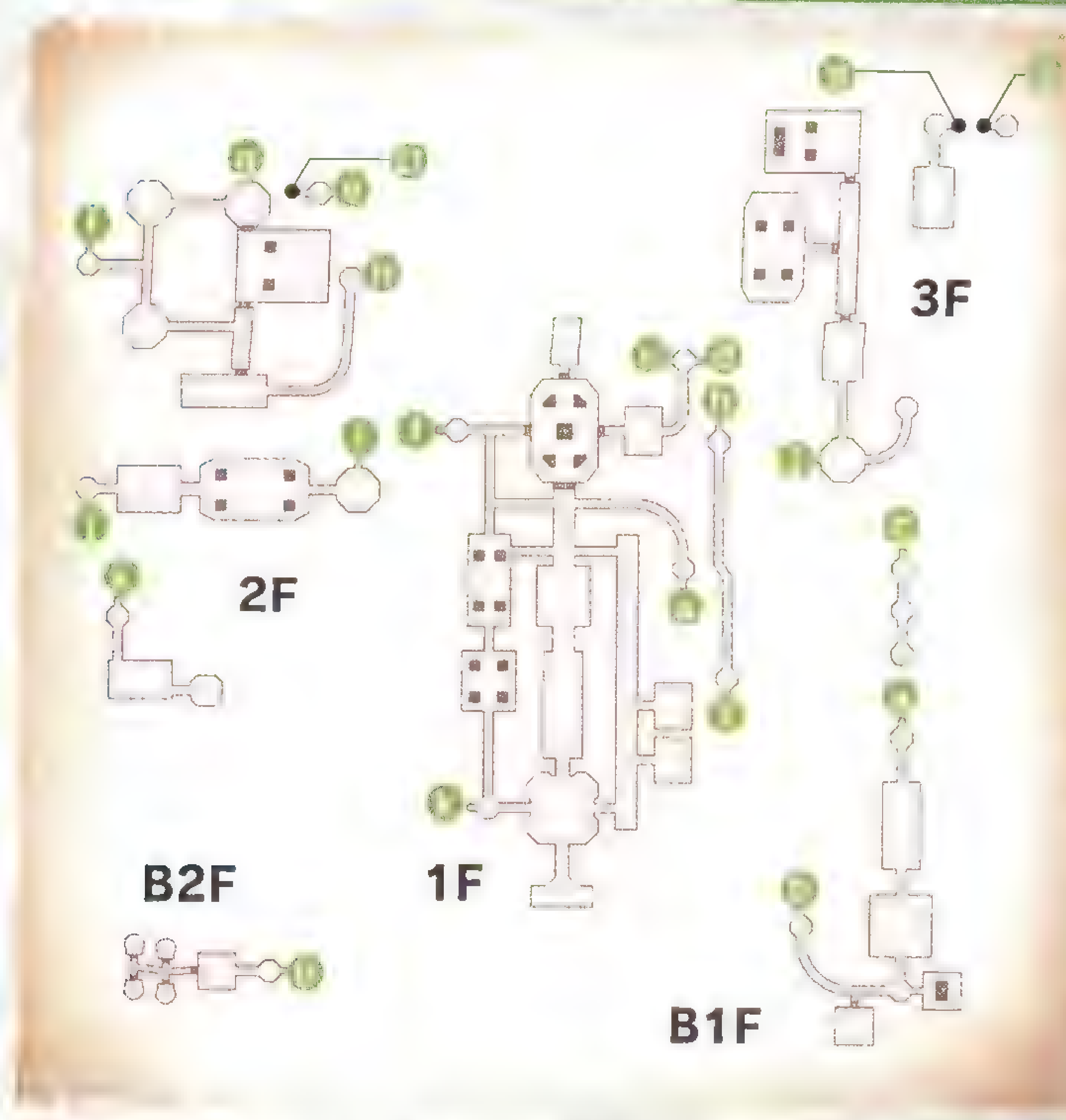
大神殿へ向かうには、平原上空を通過しなければならない。空の色も地の色も、すべてが禍々しい姿へと変貌し、かつての美しさを失っている。



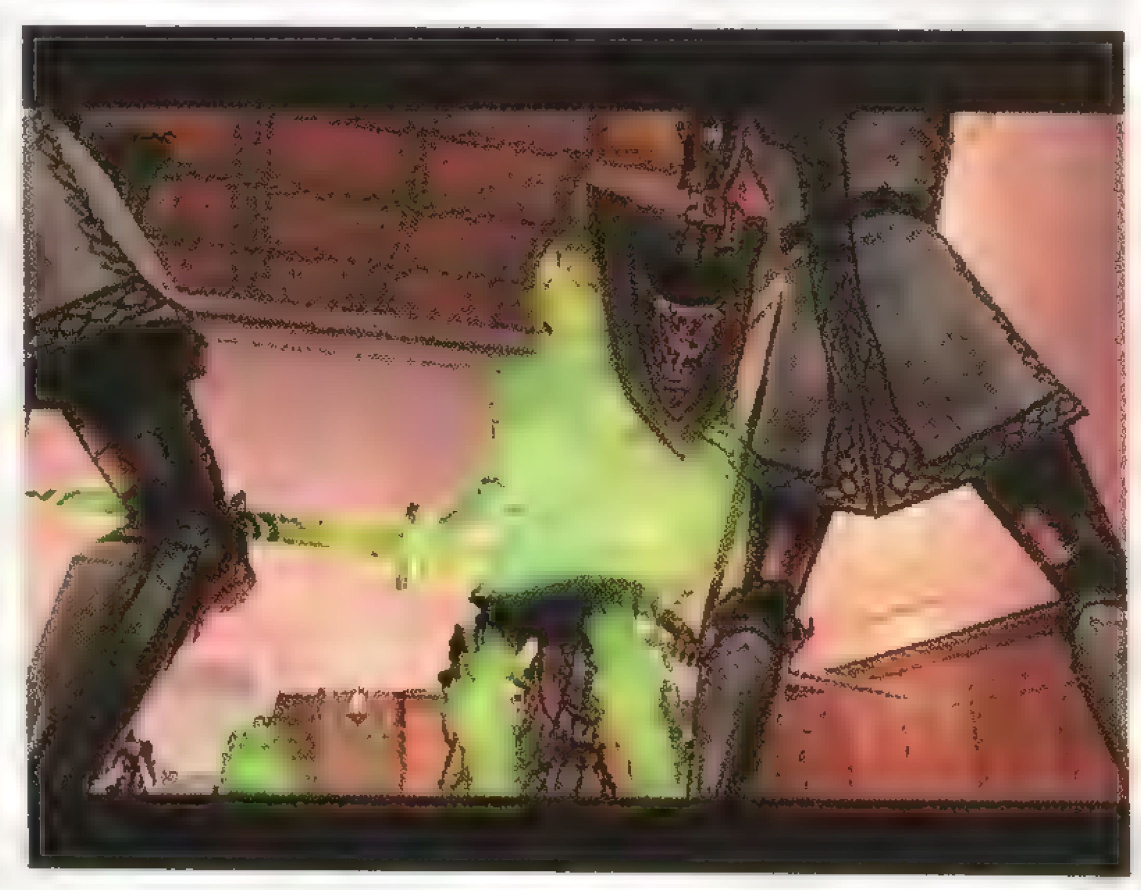
⬅封印の秩序が失われたためか、闇の世界に生きる者たちが次々と解き放たれている。

大神殿

地上戦マップ



封印破壊、神官長の失踪で、封印騎士団は大混乱に陥っている。閉ざされた扉を開放しながら、広大な大神殿からの脱出を計らなければならない。



⬅かつて慣れ親しんだ大神殿も、異形のものたちに占拠されようとしている。

Column コラム　エリスの突き→切り上げの連続コンボ

方向ボタン＋△ボタンで出すことができる突き技。キャラごとに一長一短の特性はあるが、前方の敵に対して有効な攻撃である。中でも特筆すべき性能を持つのがエリスだ。攻撃速度とリーチの長さは他の追随を許さず、狭い通路などでは絶対の強さを誇る。また、エリスのみ突き攻撃の出始めと攻撃後にスキが生じないため、突き→切り上げの連続技が決まる。タイミングは難しいが、突き→切り上げ→突き……と続けることが可能だ。



⬅「真空突き」と言えるほど、隙が無く攻撃モーションに移る。また2ヒットするのもエリスの特徴だ。



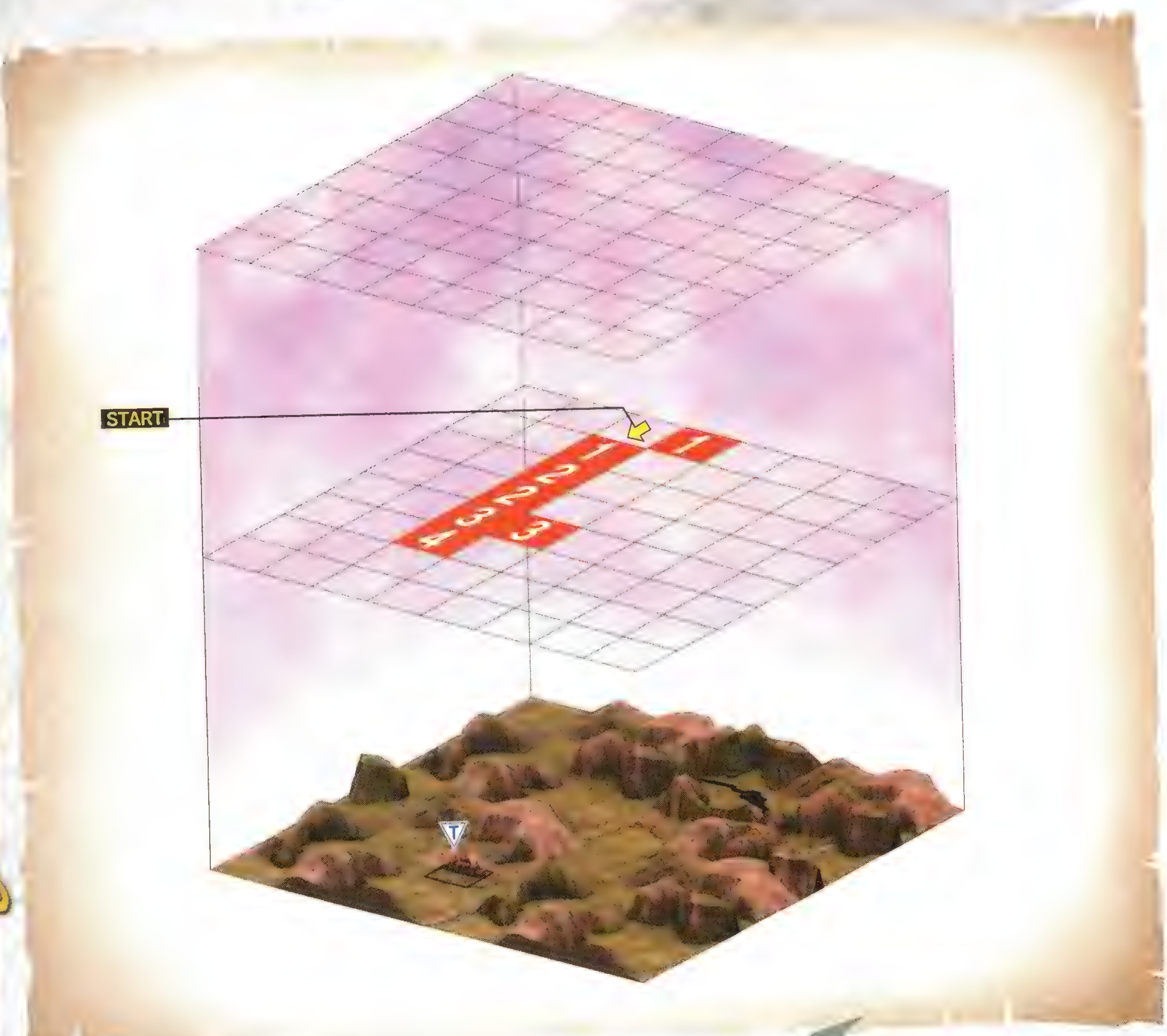
➡切り上げ後の隙もないため、突き→切り上げの連続技が決まる。エリスのみの特徴だ。

空中戦

第十章 一節

恵沢の平原

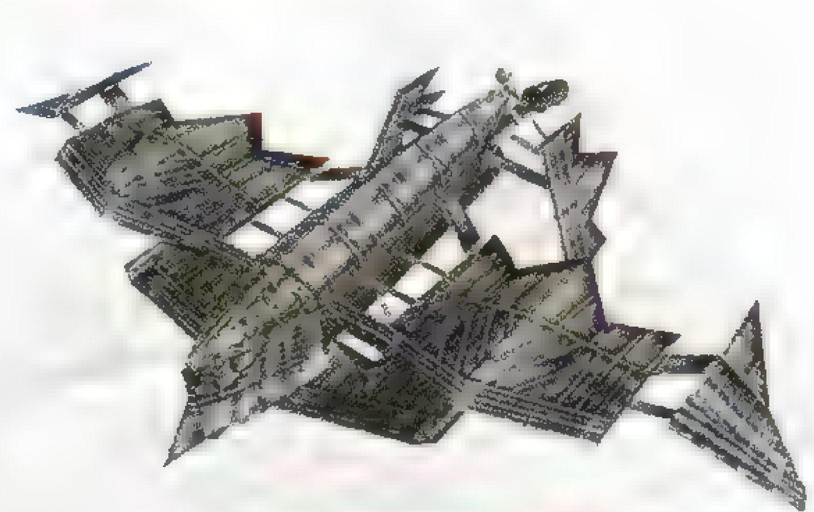
クリア条件	大神殿へ向かえ！
ミッション数	4
敵総数	36体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 スピリット×10➡P375
2 グリフォンチーフ×12➡P374
3 スピリット×7➡P375
スペクター×3➡P375
4 高速飛空艇(命)×4➡P371


グリフォンチーフ


高速飛空艇(命)

Check Enemy

■スペクター

敵の攻撃時の隙を突かないと、攻撃は命中しない。空中に静止しているので、狙いを定めて攻撃しよう。1対1の勝負に持ち込むと戦いやすい。



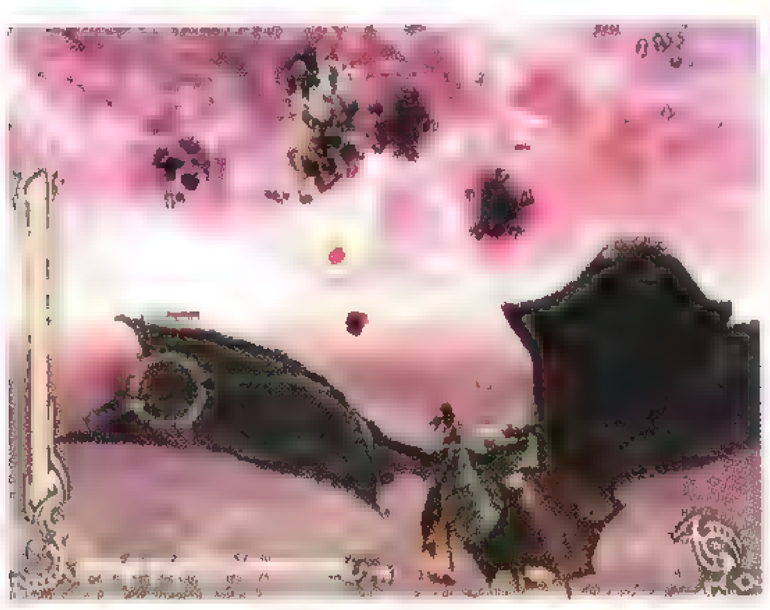
HP	862
基本攻撃力	A
EXP	1000

基本戦術 -Basic Tactics-

仕切り直しのタイミングが重要

目的は大神殿への帰還だが、敵を無視して大神殿へ戻ることはできず、騎士団以外のモンスターは殲滅しなければならない。出現する敵順は、1のスピリット、2のグリフォンチーフ、3のスペクター＆スピリットの混成群、最後に4の封印騎士団高速飛空艇の4連戦となる。長期戦を覚悟し、HP回復量の多いアイテムを複数装備しておこう。

上記の4連続戦闘のいずれにも言えることだが、敵に2方向以上から攻められるのは絶対に避けたいところ。1体の敵に集中しすぎて別の敵に横から攻められると、死角から飛び込まれる形になり回避のしようがない。もし敵が広範囲に広がり、周囲を囲まれそうになったら、急加速で安全な距離まで離れる。その後反転し、攻撃への仕切り直しをしよう。



⬅スピリットへは常に移動しながら追尾弾で攻撃すれば、束縛弾に捕われる確率も減る。

ミッションフローチャート

封印の崩壊により、魔物達が溢れ出した。
行く手を阻むものを撃ち払え！ 1

騒ぎを聞きつけ、新たな魔物が現れた。
烈火の炎で魔物を一掃せよ！ 2 A

魔物が上空を支配している限り、地上には降りられない。
すべての魔物を焼き払い、上空を制圧せよ！ 3 B

神官長"セエレ"は大神殿にいるはずだ……。セエレの元を目指せ！ 4



⬅敵の配置をレグナの前方に集中させると、横から攻められる危険性がなくなる。



➡騎士団とは余力があったら戦えばいい。厳しければ大神殿へ向かってしまおう。

POINT A グリフォンチーフは、闘牛のような戦い方を

グリフォンチーフは、ほとんど飛び道具を撃ってこない。突進からの体当たりがメインの攻撃手段なので、完全に正対していればファイヤーボールが苦もなく命中する。突進はギリギリまで引き付けた後、横へスライドで回避すればいい。反転すれば再び正対するので、再び通常弾で攻撃可能だ。ただし、敵は1体ではない。画面右上のミニマップで他のグリフォンチーフが横から狙ってないか確認するのを忘れずに。



⬅まっすぐ突っ込んでくる敵に追尾弾は必要ない。距離を測りつつ、通常弾で一気にダメージを与えよう。

POINT B 邪魔者を排除してから、ゆっくりスペクターに対す

スピリット、スペクターの混成群は、先にスピリットを殲滅してしまおう。スピリットの束縛弾とスペクターの飛び道具の組み合わせは、脅威以外の何物でもない。スピリットがいなくなったら、スペクターと正対し、ゆっくり近付いていく。スペクターが鎌ブーメランや直接攻撃で、鎌を振り上げた瞬間に隙ができる。すかさずファイヤーボールを連射しダメージを与えよう。

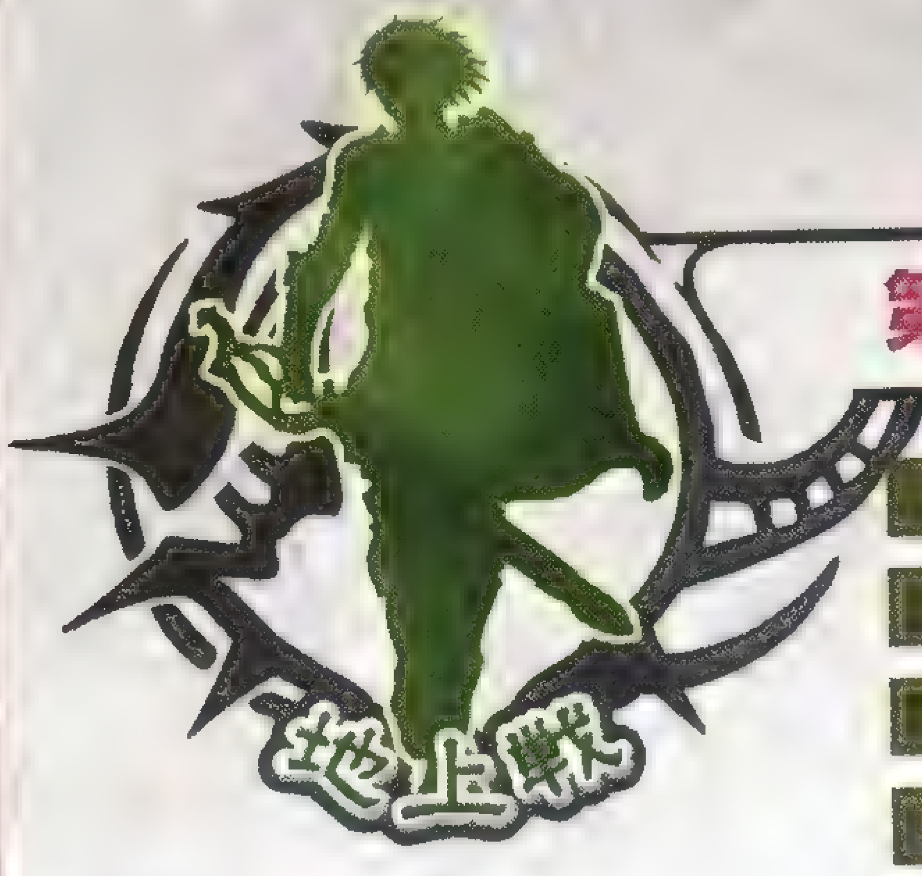


⬅闇雲に攻撃しても、スペクターは鎌を回転させて防御してしまう。



➡接近すると、鎌で直接攻撃をしてくる。急加速で下をくぐり抜けよう。

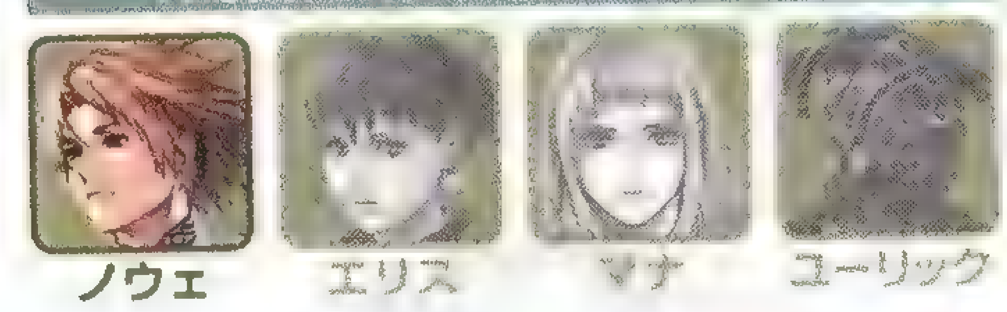
Chap. 4 第十章 崩壊

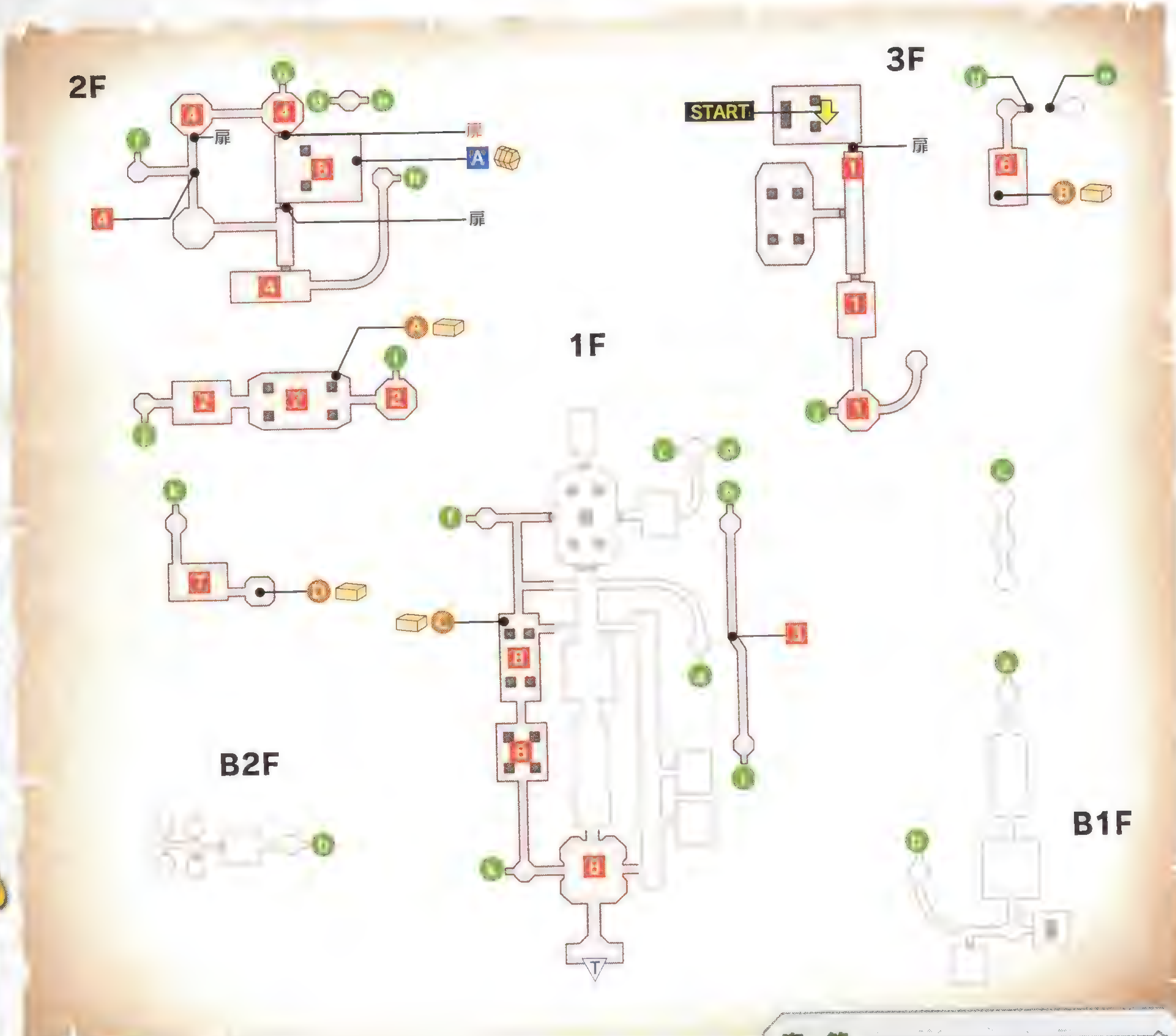


第十章 二節 大神殿

クリア条件	大神殿を脱出しろ！
ミッション数	1
敵総数	355体
特殊入手武器	アンノウンナイトを倒す。 ➡宝箱A

1周目使用可能キャラクター





ENEMY DATA

1 一般兵士(無)×40➡P350
弓兵(無)×5➡P354

2 アンノウンナイト×22➡P357
一般兵士(無)×28➡P350
弓兵(無)×5➡P354

3 一般兵士(無)×20➡P350

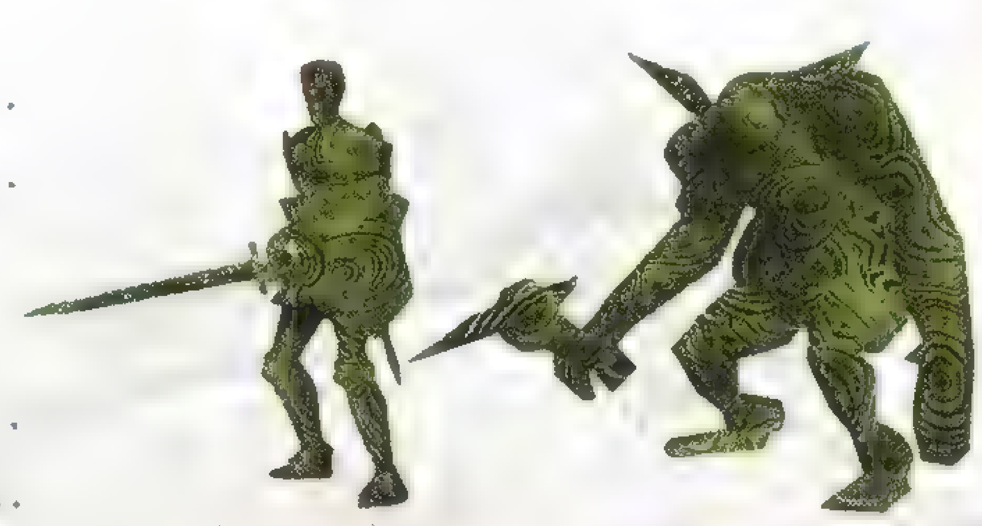
4 アンノウンナイト×28➡P357
一般兵士(無)×48➡P350
弓兵(無)×10➡P354

5 アンノウンナイト×15➡P357

6 アンノウンナイト×7➡P357

7 アンノウンナイト×16➡P357

8 アンノウンナイト×38➡P357
アンノウンホブゴブリン×20➡P360
一般兵士(無)×53➡P350



アンノウンナイト　アンノウン ホブゴブリン

宝 箱

A 人斬りの断末魔➡P304

木 箱

A 1000G
B HP回復スフィア
C HP回復スフィア
D 1000G

基本戦術 ―Basic Tactics―

敵の敵は味方、ではない

大神殿は非常に広いのだが、扉によって道が閉ざされており、通れるルートは限られている。とはいえ基本的には、目の前に見えている道を敵を倒しながら進めば問題ない。大広間などの敵を全滅させると扉が開かれ、先へ進めるようになる。

敵は封印騎士団一般兵と2以降で出現するアンノウン。このアンノウンの出現により封印騎士団は混乱しているが、ノウェの味方になったわけではない。ノウェも併せて三つ巴の戦いとなるので、構わず倒してもいい。1階の出口付近にはアンノウンナイトではなく、アンノウンホブゴブリンが出現する。猛烈なHPと攻撃力を誇るので、無視して出口へ向かってしまおう。



⬅このステージにはHP回復スフィアが2つしかないため、チェインでHP回復スフィアを出現させたいところ。

ミッションフローチャート

扉の向こうが騒がしくなってきた……。
マナを連れて外に逃げろ！ 1～8 A

POINT A 運が良ければノーリスクでアンノウンを倒せる

天井から吊られたアンノウンは、地上に敵を認識すると落下、変態する。封印騎士団も敵扱いなので、ほとんどは落下してしまうのだが、ノウェが単独の時、落下する暇すら与えず近付きジャンプ斬りを当てると、硬直して攻撃し放題になる。



⬅アンノウンが吊り下がっている状態がチャンス。ノウェの空中斬り×3＋兜割りで攻撃！

Chap. 4 第十章 崩壊

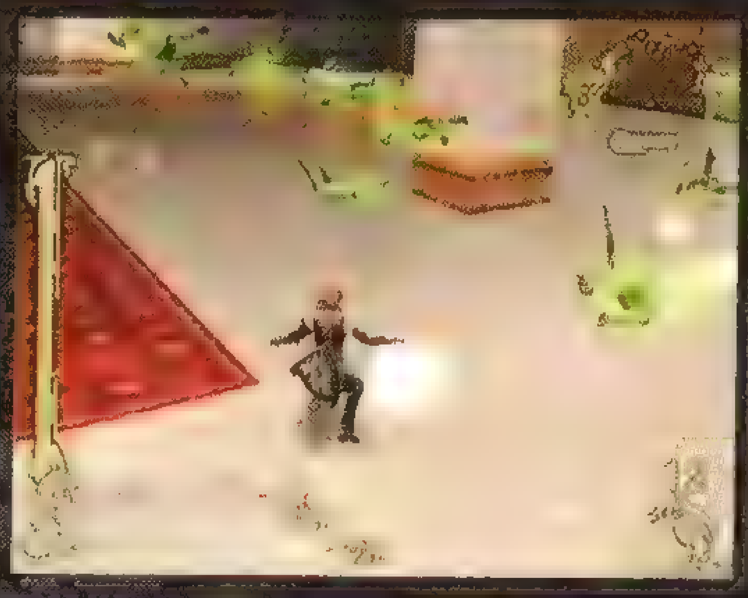
2周目以降キャラ戦術 ―Character Tactics―



ノウェ

背後に攻撃範囲のある攻撃を活用しよう

アンノウンホブゴブリンを除いて、敵は人型の属性なので、ノウェは有利に戦える。だが、アンノウンナイトはガードが固く、闇雲に斬りつけるだけではあっという間に四方を囲まれてしまう。龍撃刃など、全周囲に攻撃範囲のあるコンボを有効に使い、敵に囲まれないよう戦いたい。危険を感じたら、魔法を発動させるのも有効だ。



⬅龍撃刃は攻撃後の隙が大きい。攻撃後、即座にガードするのを忘れずに。



エリス

経験値稼ぎに利用できる

人型の属性の敵には、攻撃面でエリスは不利。だが逆に、チェインを稼げるのでレベル上げがしやすい。



マナ

全方位型魔法が便利

マナは魔法メインで攻めよう。チェインによるMP回復スフィアも出るので、節約する必要がない。



ユーリック

攻撃範囲の広さは有用だ

風雲嵐剛舞だけで、全方位に攻撃可能。広範囲に届く武器なら、敵が近寄ることもできないはずだ。

ノウェの記憶 第十章 崩壊

Story

崩壊する世界を前にノウェは……

ついに世界の秩序が崩れ始めた。青空は消え去り、世界中に異形のものたちがあふれ出してくる。そんな状況の中、レグナはこれこそが世界の真の姿であると言う。

この崩壊を止めるには、女神によって再び封印を施すしかない。なんとかして世界を救い出そうと願うノウェは、神官長セエレから女神についての情報を得るため、大神殿へと向かう。

一節

世界の真の姿が現れた……

秩序のない世界を飛び続けるレグナ。この崩壊を止める唯一の方法。それは新しい女神によって再び封印を施すことだ。



Chap. 4 第十章 崩壊

崩壊が始まった。時空はゆがみ、異形の物たちがあふれ出してくる……。

世界を救い、マナを救う。それが自分の使命

大神殿に到着したノウェたち。しかしそこにはすでに神官長セエレの姿はなかった。
「セエレは死なないわ。だっておかーさんに愛されてるから」
しきりに意味不明な言葉を並べ立てるマナ。自らの行動で世界の崩壊を導いてしまった彼女は、自責の念にかられ、完全に正気を失っていた。レグナは、使いものにならないマナをここに置いて行けとノウェに命じる。世界もマナも必ず自分の手で救ってみせると断言するノウェ。しかしどうやって……、途方に暮れるノウェにレグナは告げる。
「……新しい世界は空にある」

二節

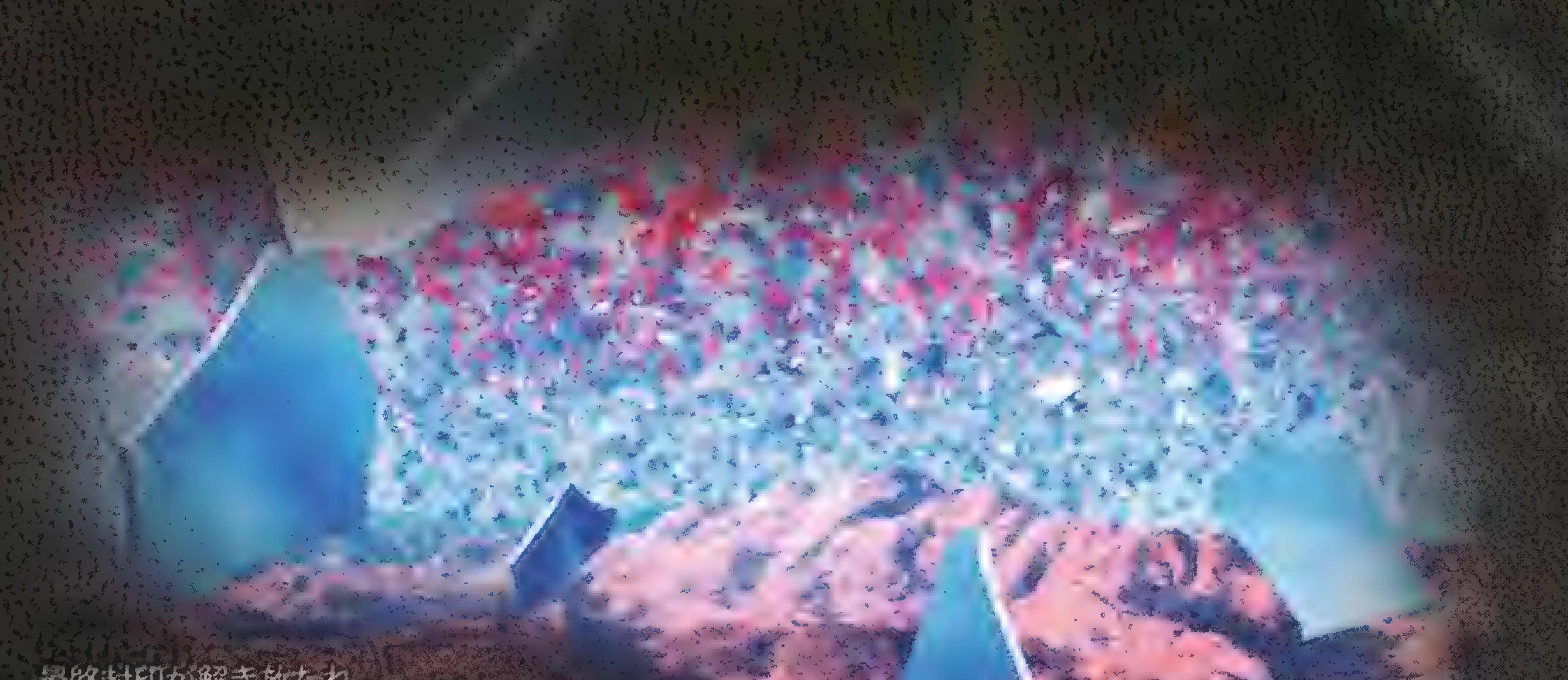
世界が直面している危機を受け入れることができないマナ。果たしてノウェは彼女を救うことができるのか!?



「……新しい世界は空にある」

世界もマナも自分が救ってみせるというノウェ。レグナは、そんな彼に助言を与えた。レグナが語る空にある新しい世界とは一体……!?





最終封印が解き放たれ、
この世界は終焉へと向かい始めた――。
青き大空は粉々に砕け散り、
緑の大地は枯れ果てる。
そして人間たちの未来は――
今だ覚醒せぬ“救世主”の手に委ねられる――。



第十一章

神話

ノウェは進むべき道を完全に失ってしまった。
神竜族の"血の記憶"に導かれるままに……。

1周目使用可能キャラクター



ノウェ　エリス　マナ　ユーリック

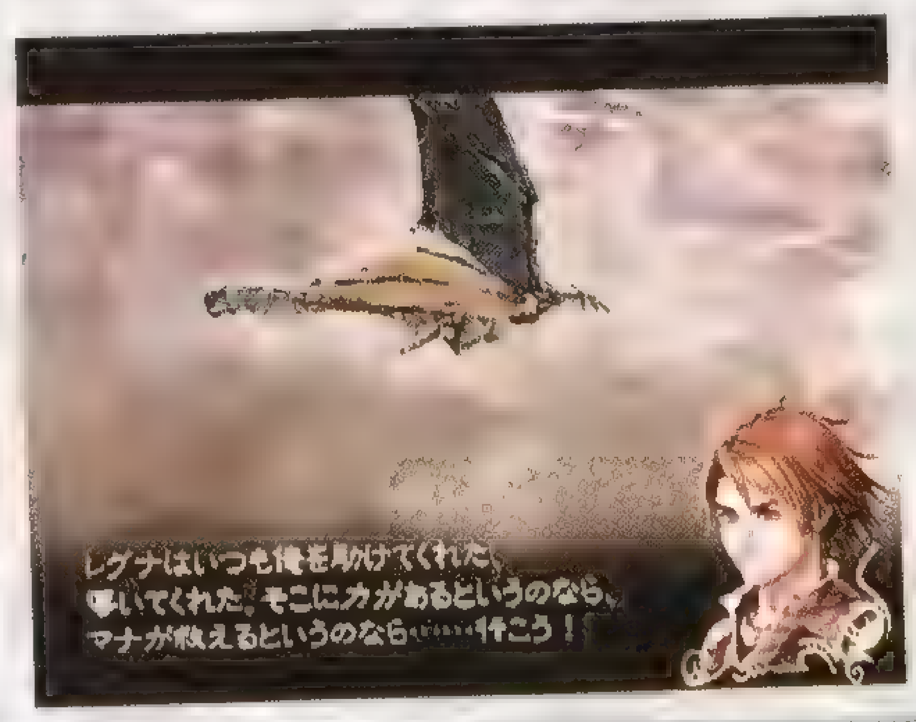
DATA

ミッション構成	地上戦×1　空中戦×3
入手可能武器	なし
出現フリーミッション	大神殿 地上戦　➡P258

Story

時空の狭間から、古の記録が姿を現す

絶望の淵に立たされたノウェに、レグナが一筋の希望を指し示す。神竜族の聖地、"古の墓標"。果たしてそこに、世界の崩壊を止める術は残されているのだろうか……？



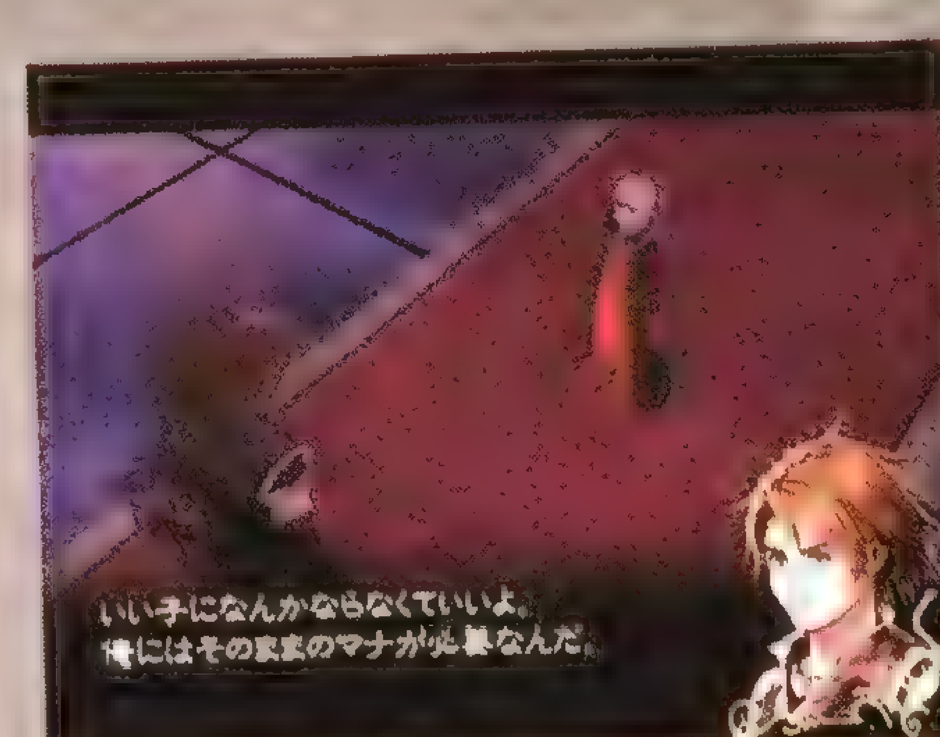
⬅父であり庇護者でもあったレグナに、ノウェは希望を託す。

ミッションフローチャート －Mission Flow Chart－

この章の最大の目的は、第四節で過去に囚われたマナを救い出すこと。

3周目フリーミッション
大神殿 地上戦 ➡P258

- 一節 古の墓標 空中戦 ➡P200
- 二節 龍の楼閣 空中戦 ➡P202
- 三節 古の墓標 空中戦 ➡P204
- 四節 赤い記憶 地上戦 ➡P206



Next Mission P210

Chap. 4 第十一章 神話

登場マップ情報 ‐Map Information‐

古の墓標

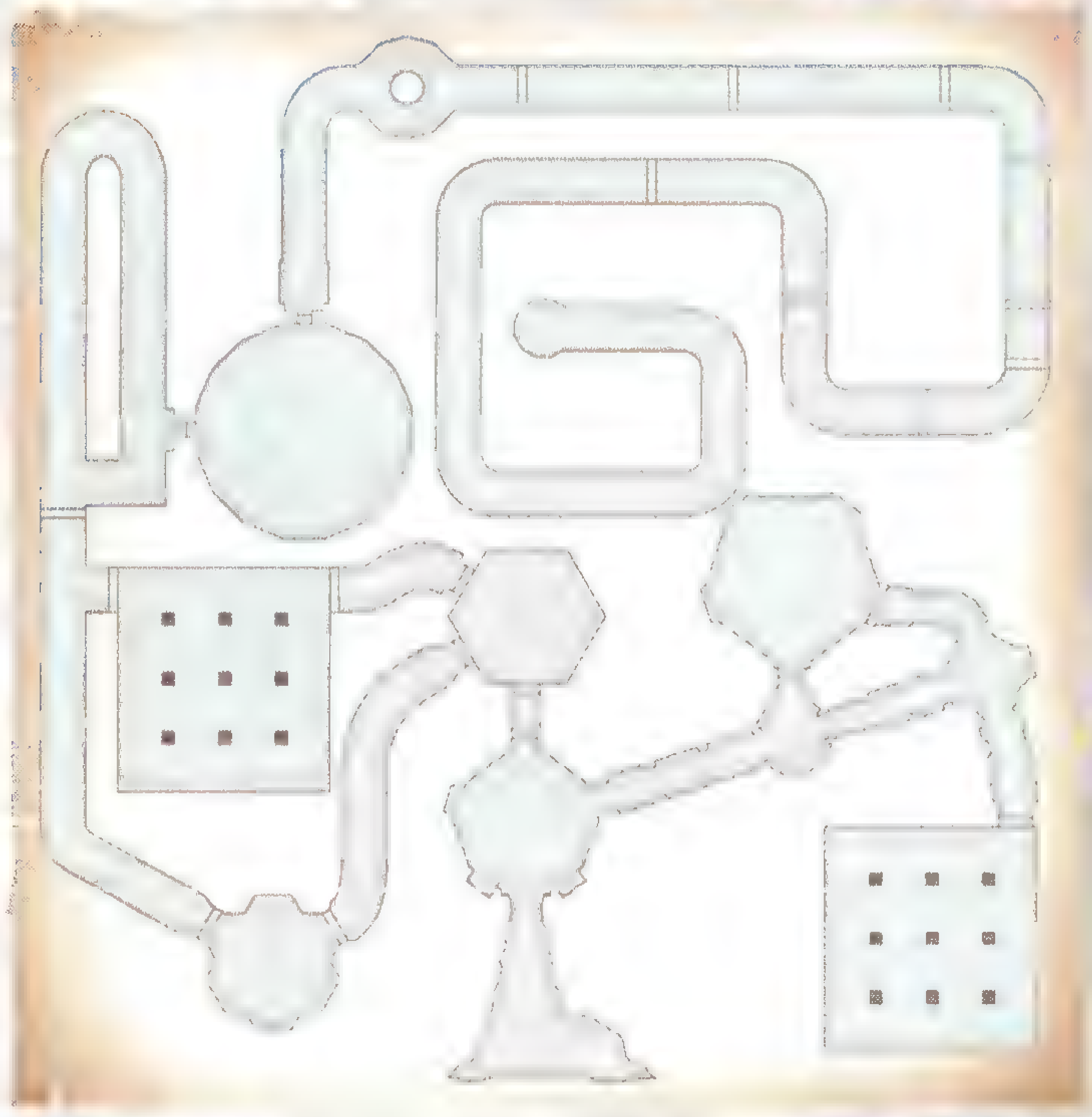
空中戦マップ



世界の崩壊により、『神』と呼ばれる者が世界を造り変えようとしている。巨大なる墓標は、神竜族の栄華の記憶が残る唯一の場所とも言える。

竜の楼閣

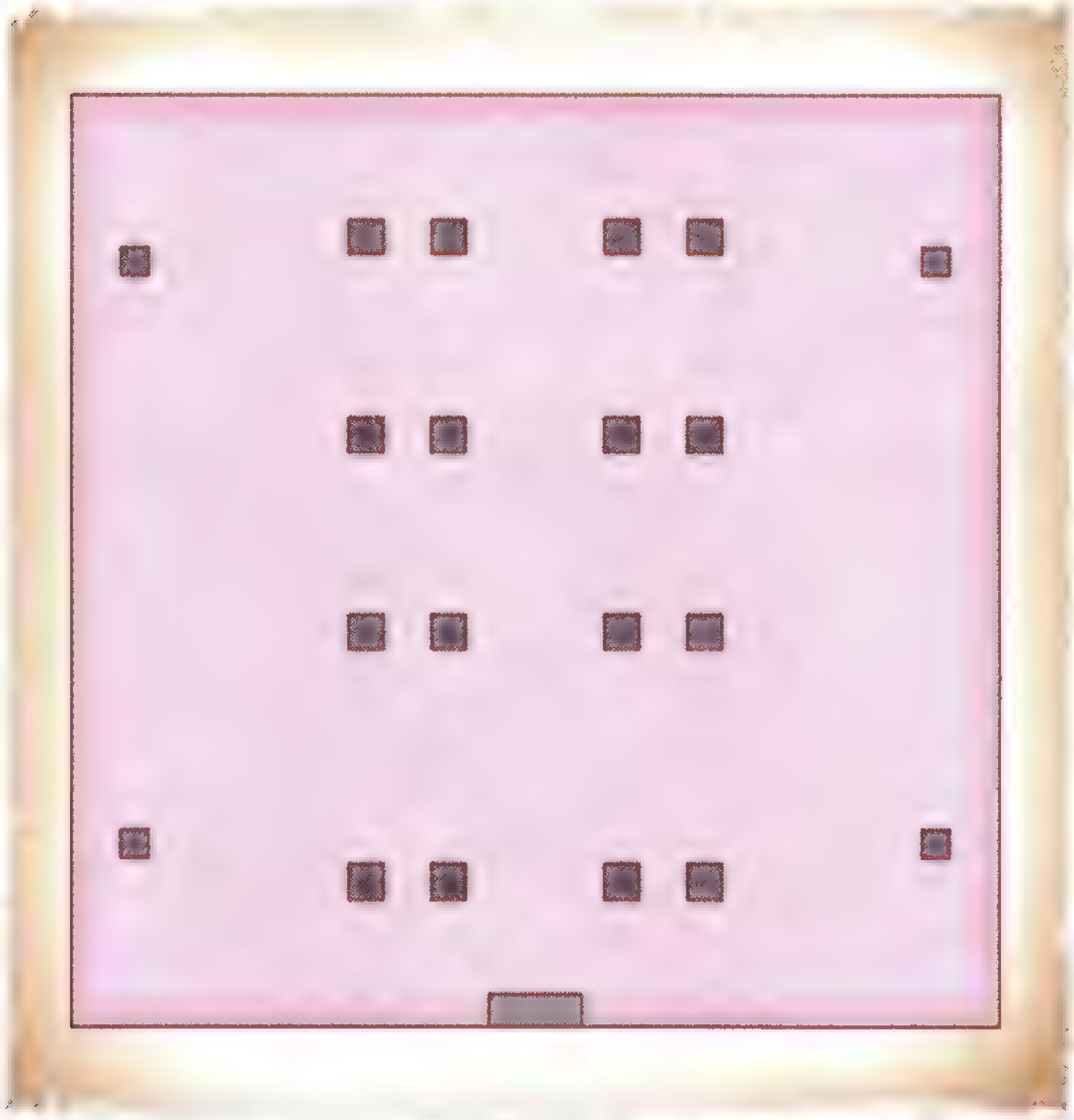
空中戦マップ



世界の覇者であった神竜族が造った巨大構造物。中には、かつて世界で起きたこと、これから起きることが“種の書”という形で残されている。

赤い記憶

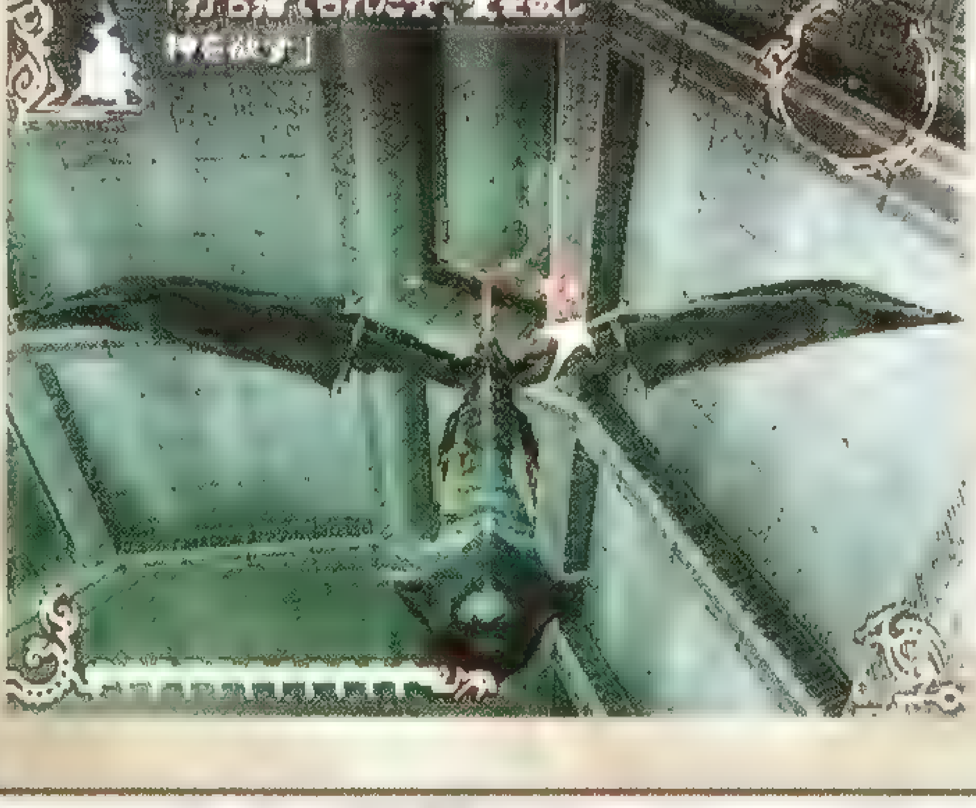
地上戦マップ



マナの記憶世界。心の中と言ってもいい。マナが己の殻に閉じこもってしまったため、外界とは完全に隔絶。入り込む者を敵と認識する。

Column コラム 「種の書」が語るキーワード

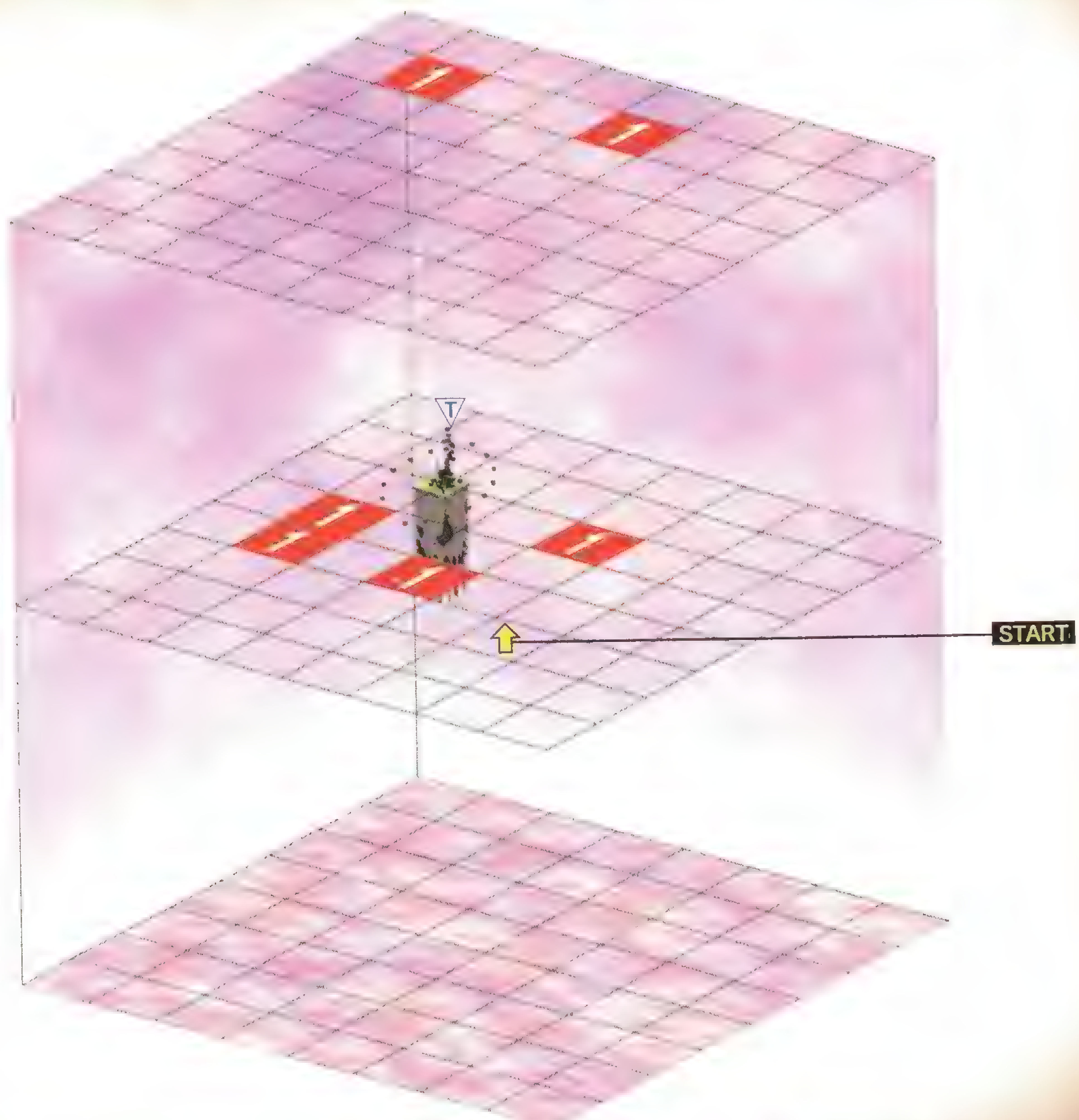
古の墓標内では、神竜族の啓示「種の書」に内容を聞くことができる。書の中にちりばめられた重要なキーワードを解説しよう。「愛の残像を持ちし男女、融合の後ひとつとなりぬ」＝イウヴァルトとフリアエが骨の棺（再生の卵）に入り融合したことを指す。「棺から生まれる披造物こそ、我らの待つべき真人類である。新たな時代の幕開けなり」＝イウヴァルトとフリアエの融合の結果、生まれた者がノウェだったことがわかる。



⬅この世界で起きる、あらゆる事象を予言する神竜族の啓示。それが種の書だ。

第十一章 一節 古の墓標

クリア条件	アークドラゴンを倒せ！
ミッション数	2
敵総数	22体
特殊入手武器	なし



■ ENEMY DATA

1 アークドラゴン×22➡P375



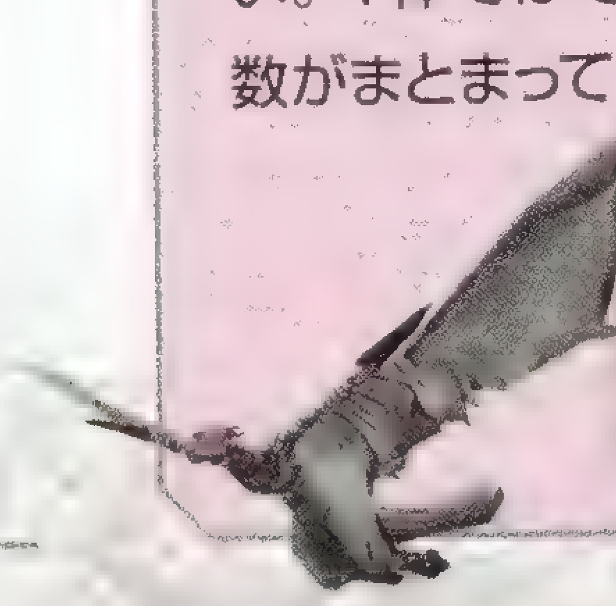
アークドラゴン

Check Enemy

■アークドラゴン

レグナやアンヘルと同じ神竜族。攻撃法も、アンヘルの簡易版と考えていい。1体ではそれほど苦労しないが、数がまとまって出現するので要注意。

HP	309
基本攻撃力	A
EXP	1200



基本戦術 -Basic Tactics-

敵の動きが止まったところを攻撃

竜の楼閣を守る番人と言える存在、アークドラゴン。3〜4体ずつ群れをなして行動しているので、各個撃破しつつ、次のターゲットへ移ろう。

アンヘルと戦った時もそうだったが、ドラゴンは十中八九、追尾弾をスライド移動でかわしてしまう。8発ロックオンしておけば1発は当たるだろうが、あまりにも効率が悪い。通常のファイヤーボールで攻めるべきだろう。逆に、レグナの扱いに慣れた人なら、ドラゴンの欠点にも気付くはず。ドラゴンは、いったん前方向に敵を捉えないと攻撃できないのだ。敵のドラゴンが攻撃する時、ファイヤーボールであれ追尾弾であれ、レグナを捉えるために必ず静止する。この隙を見逃さず、ファイヤーボールを撃ち込んでやろう。

ミッションフローチャート

真実が眠るという、竜の造りし巨大な造形物、"古の墓標"を目指せ！ A

↓

墓標を守る神竜"アークドラゴン"を倒せ！ 1 2 B



←変化するブレススフィアが出たら、スプラッシュブレスに切り替えよう。通常弾と同じ使い方ができる。



←飛行している敵をファイヤーボールで狙うのは至難の業。止まった瞬間を逃さないように。



➡敵の追尾弾は追尾性能が低い。1度避ければ、戻ってくる確率は低い。

POINT A 敵群の中央で戦うと、死角から狙われることに

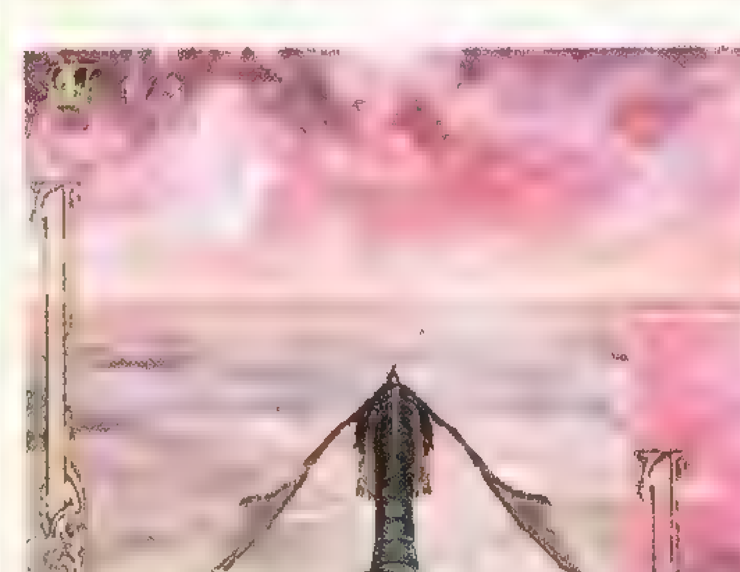
追尾弾が使えないとなると、どうしても敵に近付いて攻撃したくなる。しかし、敵が複数、まとまって行動している点を忘れてはならない。群れに飛び込んで1体に集中しすぎると、残りの敵への対応がおろそかになってしまう。複数の敵に対して、死角を作らないような戦い方を心がけよう。多少、距離を取ってでも、一群すべてを視界に捉えているように。もし周りを囲まれたら、一度急加速して、仕切り直しながら戦おう。



←敵が止まったのを確認後にファイヤーボールを放っても、充分に間に合う。

POINT B 次なるターゲットを見つけるときは、L2が便利

古の墓標は、これまでになく縦方向の広がりが大きい。画面右上のミニマップで敵との距離を見ていると、飛んでいる高さの違いから素通りしてしまうこともある。1つの群れを全滅させ、次へ移る際は、L2を押してみよう。見えないほど遠い距離にいる敵でも注目できるので、仮に敵がレグナより低空、上空を飛んでいても大丈夫。敵捜しに手間を取られるのは時間の無駄だ。



←ミニマップではすぐ近くにいるのに、姿は見えない。高さが違うのだ。



➡上昇時は、レグナの飛行速度が遅くなる。高さを合わせてから敵に接近。



第十一章　二節　竜の楼閣

クリア条件	古の墓標の最深部を目指せ！
ミッション数	4
敵総数	75体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

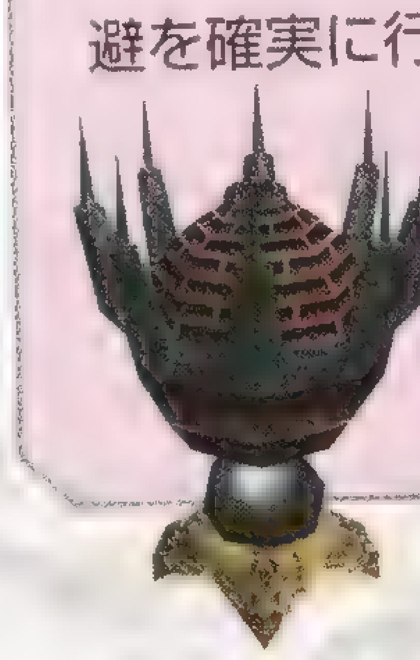
古の砲台×75➡P373


古の砲台

Check Enemy

古の砲台

レグナを視界に捉えると、自動的にレーザー弾を発射する。速射は利かず、攻撃と攻撃の間が長いので、回避を確実に行おう。



HP	86
基本攻撃力	A
EXP	800

基本戦術 -Basic Tactics-

ロックオンは手動で行おう

レグナの注目は、一番近くにいる敵に自動的に捉える。極めて閉鎖された空間で注目しようとすると、壁の向こう側にいる敵を捉えてしまい、攻撃できない事態も発生する。追尾弾による攻撃を試みる際は、自分で狙いを定めた方が得策だ。

マップは基本的に一本道だ。敵も古の砲台のみなので、簡単かと思える。だが、古の砲台の攻撃力は、決して馬鹿にはできない。曲がり角の先や壊れる壁の向こう側に配置され、こちらの体勢が整う前にレーザーを発射してくる点も厄介だ。狭い通路を進むため、急加速で横を通過、振り向いて攻撃という手段は取れない。常にスライド移動できるよう準備しておこう。レーザー弾は直進しかしないので、避けてしまえば安全だ。



⬅通路はゆっくり進む。曲がり角では、先に方向を変え、スライド移動で進むと、敵への対応が取りやすい。

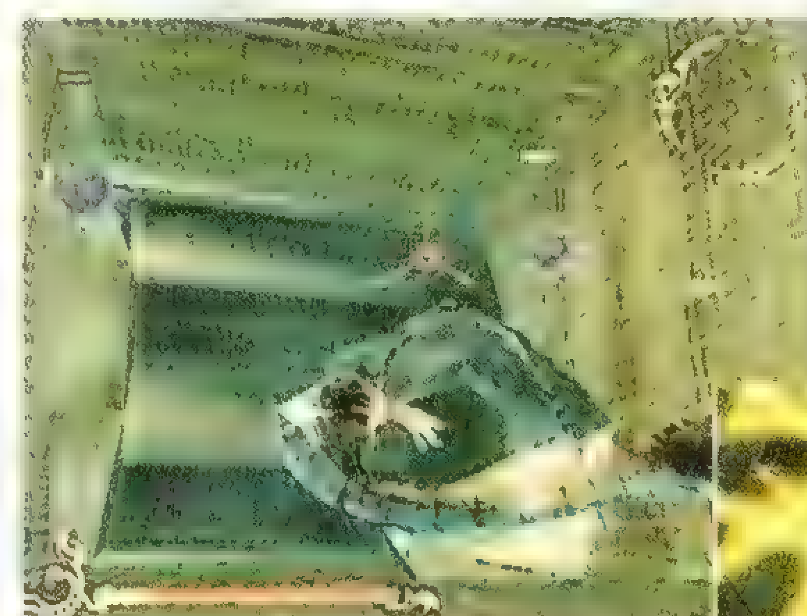
ミッションフローチャート

人智を超えたものが行く手を阻む……。古の墓標の最深部を目指し、真実を見極めろ！

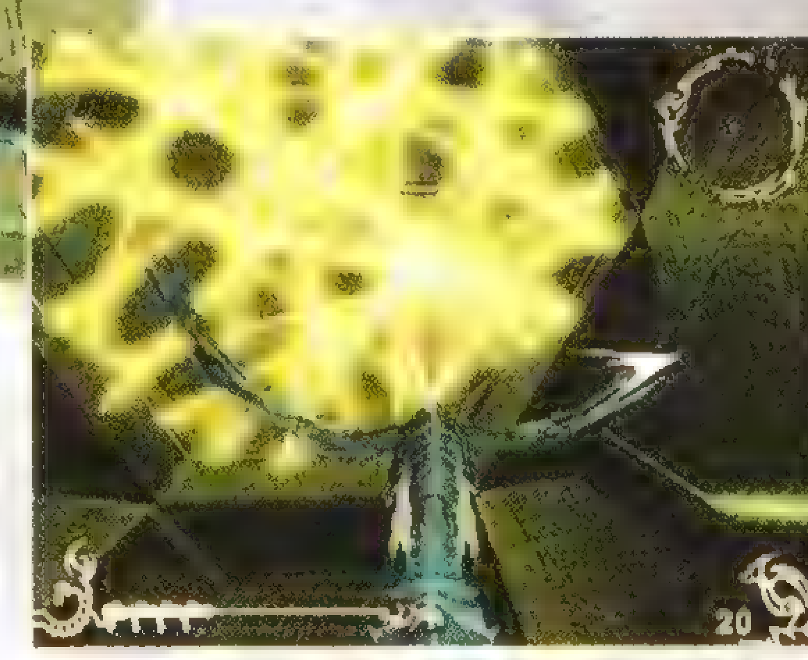
誘い込むようにふたつの扉が開いた……。己が行くべき道を選べ。（POINT A）

閉じ込められた！この場を抜けるには、"砲台"を破壊するしかないようだ。（POINT B）

人智を超えたものが行く手を阻む……。古の墓標の最深部を目指し、真実を見極めろ！



⬅複数の敵を相手にする際は、スライド移動を左右へ連続して行うといい。



➡壊れる壁の向こうに敵がいる時は、HPゲージが見える。回避、攻撃の準備を。

POINT A リングキューブは中央から順に止めていこう

楼閣を進んでいくと、球体の周りを4つのリングが回っている部屋へ出る。リングにファイヤーボールを当てるとリングの回転が止まり、4つすべてを止めると道が開ける。止める順番はないのだが、中央の球体に弾が当たってしまうとリングは再回転し始めてしまう。外側から止め始めると球体に弾が当たってしまう可能性が高くなるので、一番小さいリングから狙っていくといい。



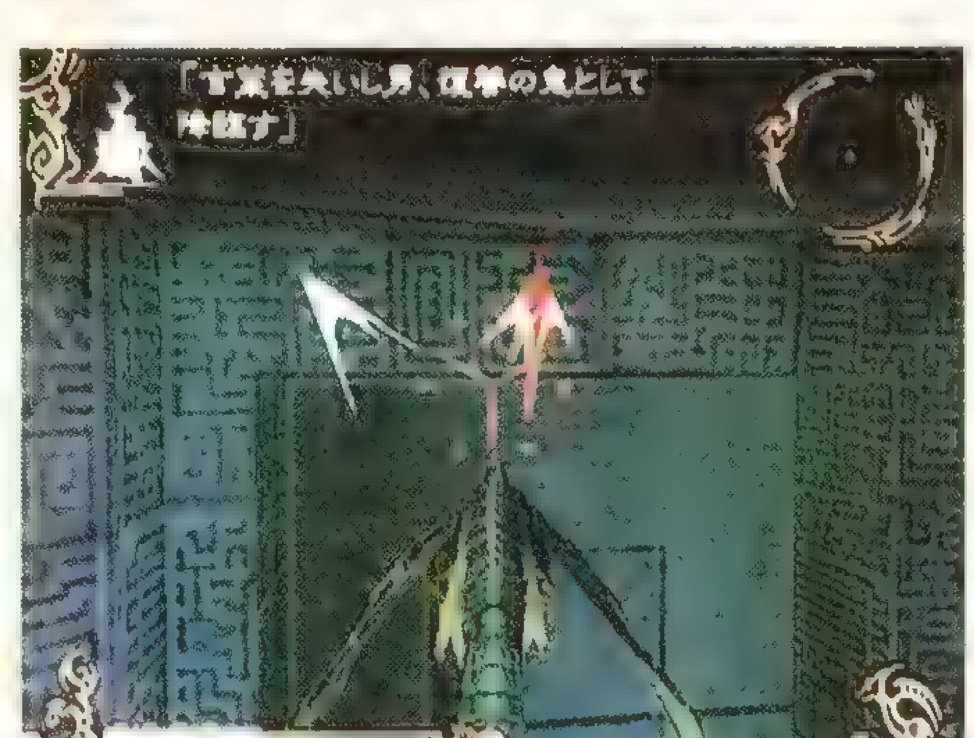
⬅空中ミッションはホバリングが使えない。狙いを定めるのは慎重に。



➡一度扉を開けてしまえば、仮に球体に球が当たっても閉じることはない。

POINT B 内部へ進むにつれ、物語は核心へと近付いていく

古の墓標では、「種の書」による声が響き渡る。「からくりの女」や「黒き竜」など、代名詞で語られるが、前作をプレイした人ならピンとくるはず。「種の書」には前作から本作へと続く、一連の物語の真実が記されているのだ。ノウェやレグナ、ひいてはカイムたちの運命までが補完されているので、どの代名詞が誰を差しているのかを整理しながら進もう。壮大な物語が、最終章に向けてどう進んでいるかも見えてくるはず。

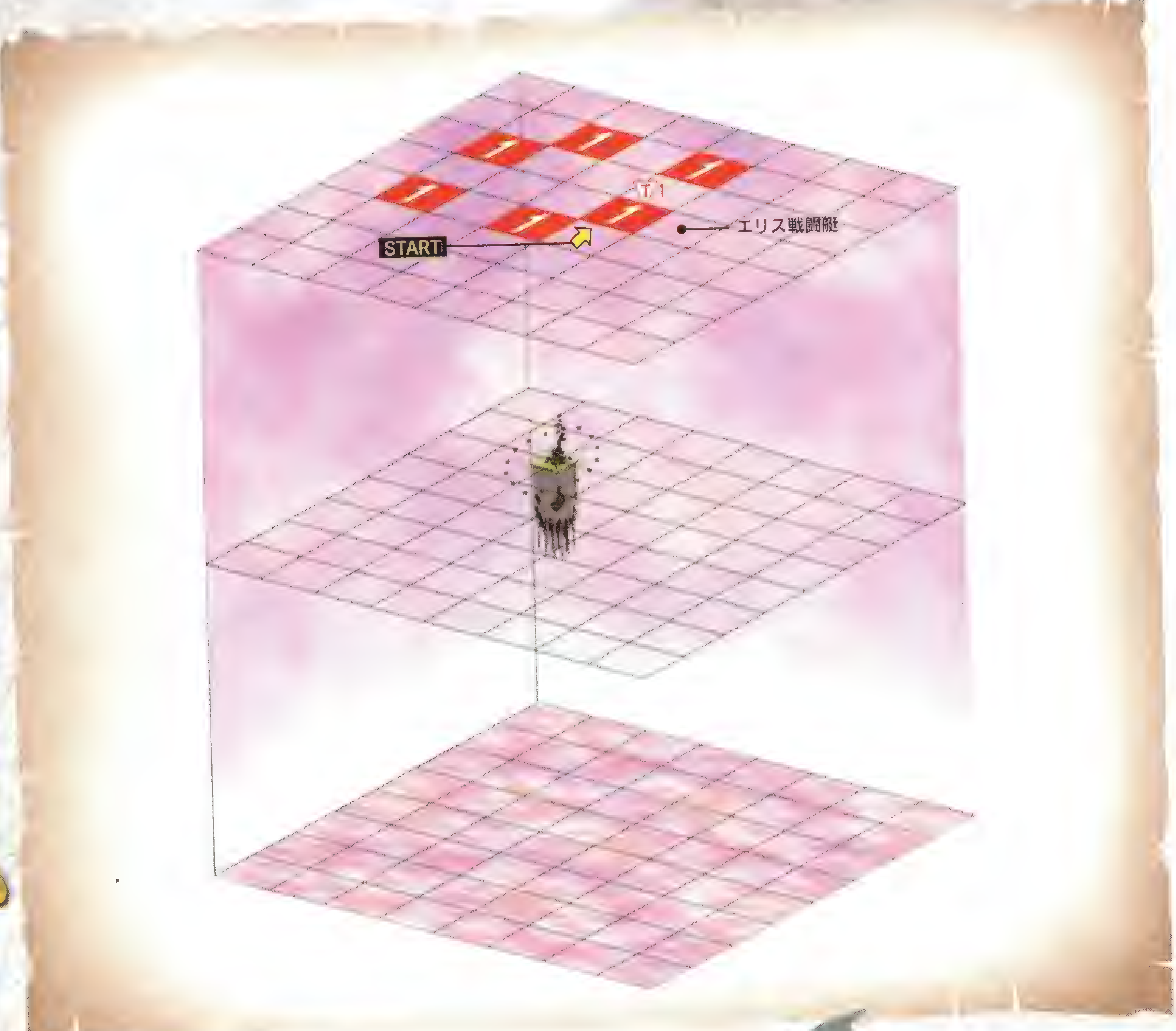


⬅種の書の声は繰り返されないので、急いで進みすぎると話が見えなくなるので注意しよう。

空中戦

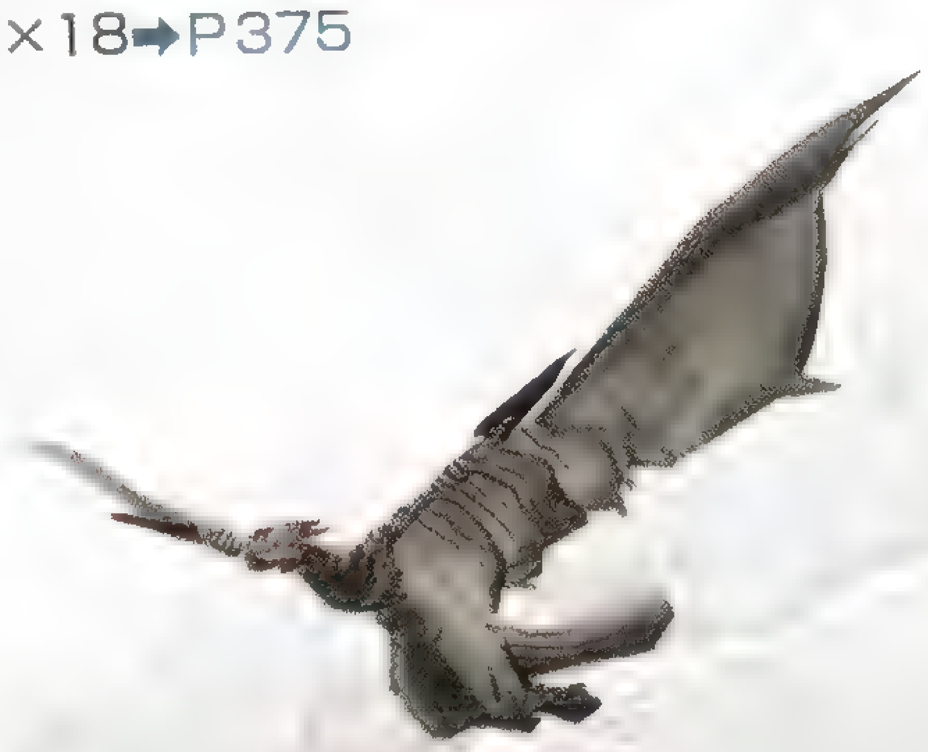
第十一章 三節 古の墓標

クリア条件	アークドラゴンを全滅させる
ミッション数	1
敵総数	18体
特殊入手武器	



ENEMY DATA

1 アークドラゴン×18➡P375


アークドラゴン

Check Enemy

アークドラゴン

一節で戦ったものと同一。数は減っているが時間制限があるので、あまりもたついてもいられない。確実に攻撃を命中させ、素早い排除を！

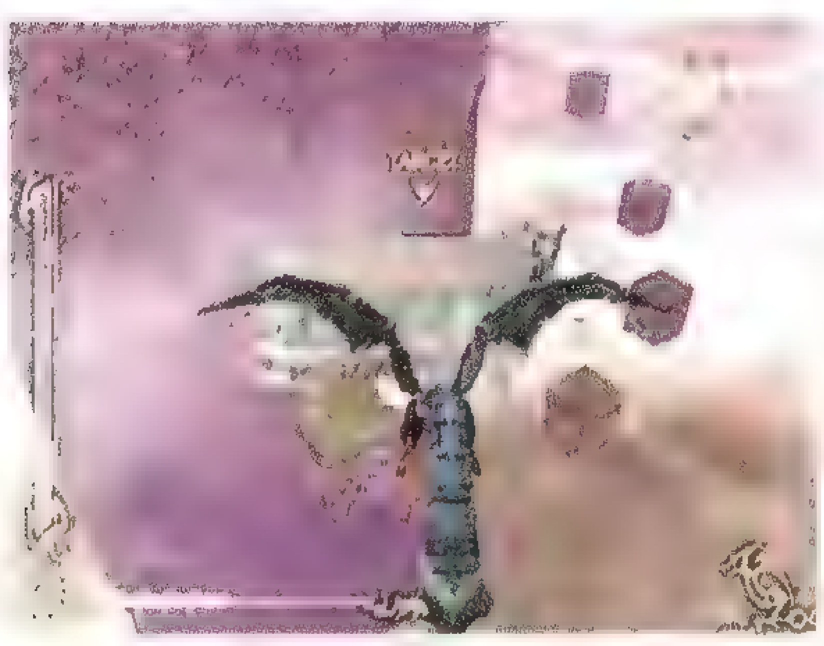
HP	309
基本攻撃力	A
EXP	1200

基本戦術 －Basic Tactics－

攻撃は、慌てず騒がず慎重に

制限時間が物凄く厳しいミッションだ。出現する18体のアークドラゴンを、5分以内に殲滅しなければならない。気が焦ると、つい攻撃が雑になりがちだが、慌てず確実に攻撃を命中させよう。

アークドラゴンは、竜の楼閣の周りを時計回りに移動して、戦闘艇に近付いた時に攻撃を開始する。その後、戦闘艇から距離が離れても反転はせず、周回移動に戻ってしまう。1つの集団を全滅させて次の集団へ移動、を繰り返すと、どうしても時間が足りない。戦闘艇を目印にして、近付いてきた集団を倒していく戦法がお勧めだ。アークドラゴンが楼閣の周りを2周する時間はある。1回の遭遇で1体撃破＋1体にHP半分以上のダメージを与えられれば、問題ない計算だ。



⬅1つの集団に注意しすぎると、戦闘艇が無防備に。別の集団の猛攻にさらされ、撃墜されてしまう。

ミッションフローチャート

戦闘艇が撃墜される前に、
神竜"アークドラゴン"を全滅させろ！ 1 A B



⬅撃破の手順は前回のミッションと同じ。敵の攻撃時の隙を見逃さないように。



➡スプラッシュブレスが出たら、絶対に確保しよう。速射砲で1体は倒せるはず。

POINT A 戦闘艇の位置は、絶えず確認しておくように

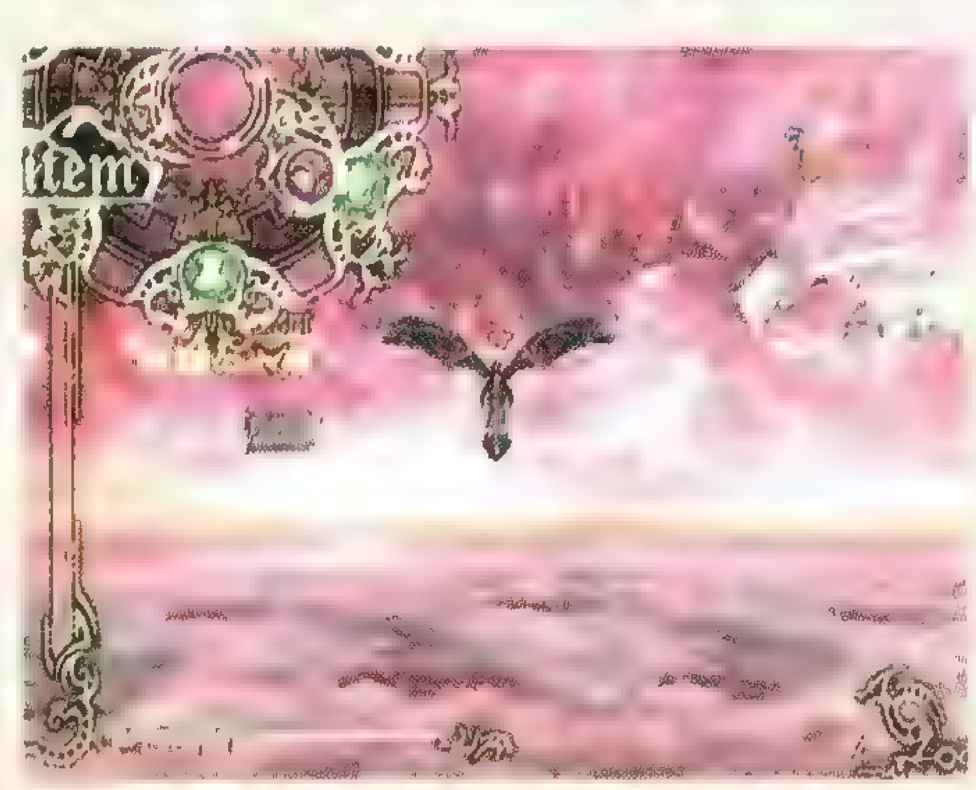
制限時間の他に、エリスの戦闘艇が撃墜されてもゲームオーバー。アークドラゴンは、レグナより戦闘艇を優先して攻撃しがちなので、付かず離れずの距離で護衛戦を繰り広げよう。また、戦闘艇の近くで戦うと、ドラゴンが「戦闘艇を狙う時」と「レグナを狙う時」の2つに攻撃のタイミングがある。特に前者は被弾する恐れもないので攻撃しやすい。ドラゴンが光弾を発射する前に攻撃できれば、戦闘艇への攻撃も発生しない。



⬅敵が横を向いて静止しているときは、まったくの無防備。最大のチャンスだ。

POINT B 戦闘艇からの攻撃は完全に無視して構わない

エリスの戦闘艇は、敵味方を識別している余裕がないのか、レグナにも攻撃を仕掛けてくる。当たるともちろんダメージを受けるが、レグナのレベルが上がっているおかげで、物語序盤のような脅威にはならない。アークドラゴンも3体ずつの行動なので、四方を囲まれて四苦八苦とはならない。このミッションでの問題は、ダメージよりも制限時間なので、多少の被弾は受け止める覚悟で、アークドラゴンへの攻撃に集中しよう。



⬅少々のダメージでも、積み重なると危険。回復アイテムの装備は忘れずに。



第十一章 四節 赤い記憶

クリア条件 過去に囚われたマナを解き放て！

1周目使用可能キャラクター



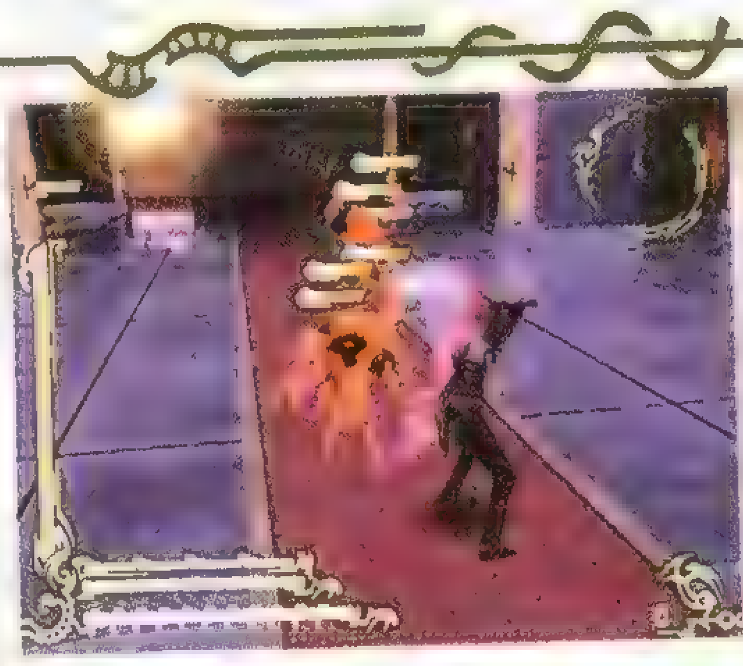
Enemy Data 「マナ」×1 ➡P365

HP	14500	防御能力	A
基本攻撃力	A	カードブレイク値	216
攻撃頻度	B	EXP	1800

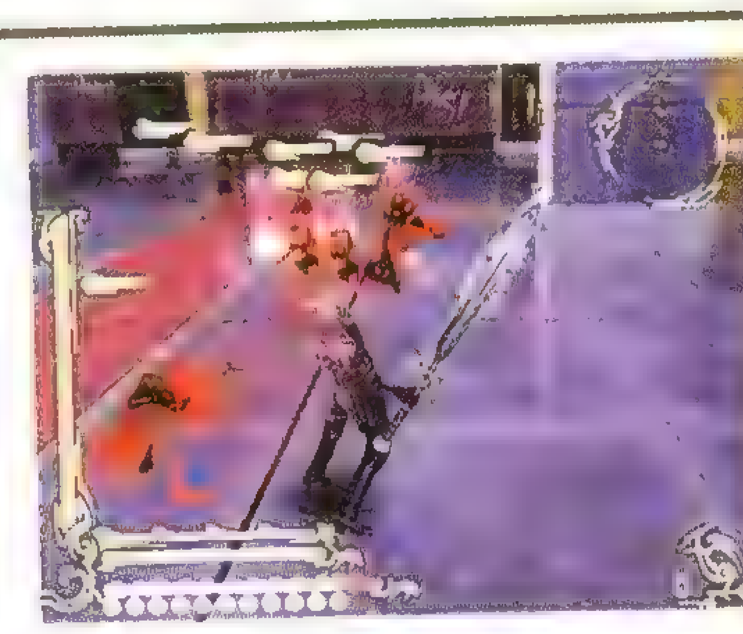




「マナ」はマップ全体的に広く出現



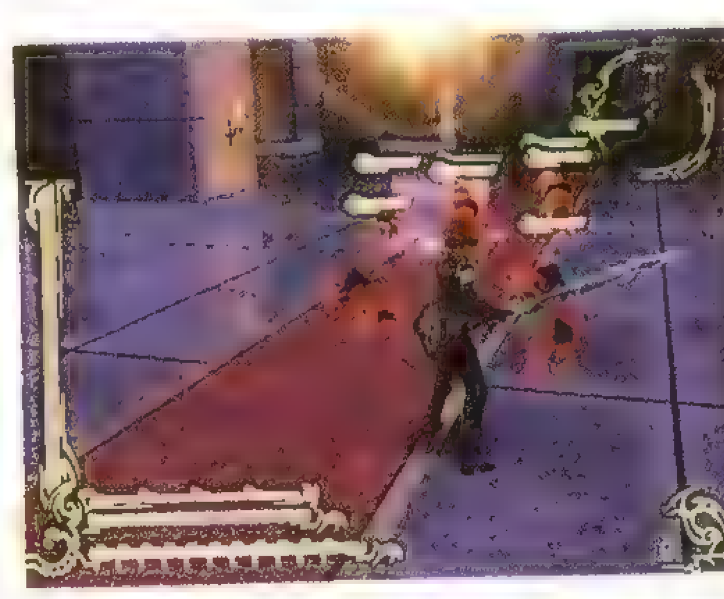
斬り上げ
対処法 名前の通り、近付いてきて下から切り上げる。本体、影とも、頻繁に使ってくる基本技だ。



ジャンプ斬り
対処法 中距離からジャンプして斬り付けてくる。ダメージが大きいので、食らいたくない攻撃だ。



回転斬り
対処法 地上で回転しながら、斬り付けてくる。2連撃なので、防御時に気を抜かないこと。



マナ大魔法
対処法 マナの本体のみが使ってくる。ダメージが半端じゃないので、撃たれる前に落とそう。



空中横回転斬り
対処法 空中でマナや影が、横を向いて回転。斬り付け方向は縦になるので、横へかわせる。



大魔法衝撃波
対処法 大魔法をが地上に着弾すると、円状に衝撃波が発生する。ジャンプで避けることが可能。

基本戦術 -Basic Tactics-

本体以外に攻撃しても無意味

まずは泣いているマナに接触する。触れると姿を消して別の場所に現れる。6回触れると次へ進める「かくれんぼ」のようなものと考えよう。

戦闘に入ると、多数の「分身」と1体の「マナ」に囲まれる。本体と分身は、足下に影があるかないかで見分けられる。分身は倒しても時間が経つと復活してしまうので、徹底的に本体のみに攻撃を重ねよう。本体のHPがそれぞれ2/3、1/3以下になった際、背景が変化する。本体に攻撃するという目的は変わらないが、足元の影が見づらくなるので注意しよう。また、大魔法の使用でも本体を見分けられる。本体を見失ったら魔法を使って距離を取り、本体に大魔法を使わせる。このときは距離を詰めずに、大魔法の回避に徹しよう。



⬅第2ステージの周辺部は背景が真っ暗。影が見えなくなるので、明るい中央部に戦闘エリアを移そう。

POINT A 大魔法は、撃たれる前に斬り上げで潰したい

大魔法は、発動前に3秒ほどの詠唱時間がある。詠唱開始と同時に近づいて、足元で斬り上げれば発動させずに済む。一応、魔法弾そのものも斬り落とせるが、リスクがあまりに大きい。撃たせない戦術を重視しよう。



POINT B 魔法はいつでも使えるよう、アイテムを揃えておこう

分身は倒しても倒しても復活するので、敵の攻め手が休まることはない。周囲を囲まれた時は、魔法が使えるか否かが脱出の鍵を握る。HP回復アイテムのみではなく、MP回復も重要。欲を言えば、HP、MPを同時に回復できる薬を揃えておきたい。MPの消費を半減できる「マインドオーブ」を装備しておくと、MP回復に余裕ができる。

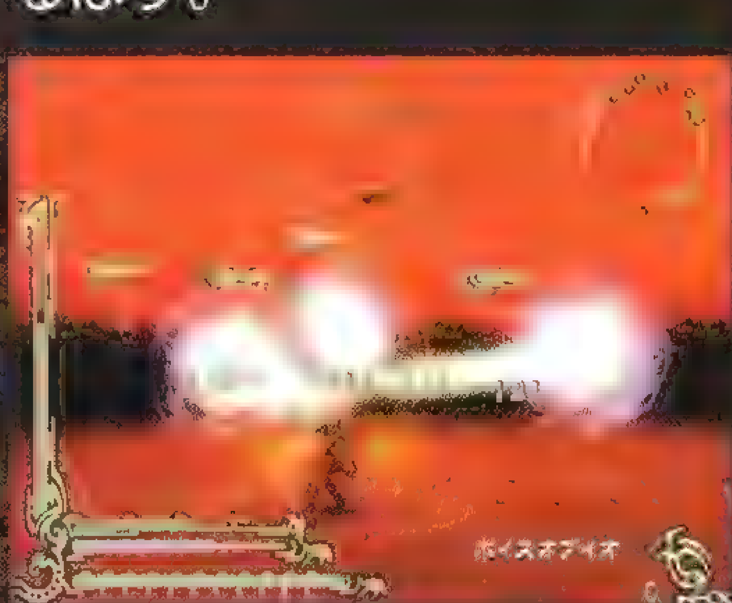
2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

コンボを繋げると、敵の攻め手を防ぎきれない

ノウェには、「マナ」に対してダメージ補正がある。ダメージ的には有利なのだが、攻撃時に背後から攻められると厳しい。多数の敵と戦う時は、振りの大きい長剣ではなく、剣でコンパクトな振りを心がけよう。剣は魔法がソニックバーストのものがいい。周囲を囲まれた時は、魔法で一時的に距離を離せ、同時に本体の見極めもできるはず。



⬅魔法で敵が四方へ散らばったら、すぐに本体を探すこと。見失ってしまうと、後手に回ることになる。



エリス

中距離からの無敵コンボで

エリスのコンボには、攻撃中、完全に無敵判定になるものがある。5撃目のみを当てるつもりで攻めよう。



マナ

魔法で敵の大魔法を潰せる

マナの装備は、前方に魔法が発動するものがいい。多少の距離があっても、大魔法を撃たせずにすむ。



ユーリック

コンボは敵群の中央で使おう

風雲嵐剛舞は3撃目で止めること。4撃目まで出してしまうと、大魔法への対応が遅れがちになってしまう。

ノウェの記憶 第十一章 神話

Story

レグナが語る太古の民族“神竜族”とは!?

　レグナが語った「空にある新しい世界」とは、時空の歪みによって出現した太古の遺物“古の墓標”のことだった。そこには太古の種族“神竜族”の知恵が詰まっているという。“古の墓標”の内部に侵入するノウェとレグナ。そこでは“種の書”と呼ばれる予言の言葉が鳴り響いていた。レグナは、この予言で語られる“真人類”とはノウェのことであり、彼がすべての真実を知ることによって、大きな力を手に入れられるという。

戦闘艇に群がるアークドラゴン

　予言の言葉を聞き終えたノウェたちは、“古の墓標”を脱出する。しかしノウェは、レグナの言うような力が自分に備わったとは実感できない。
　“古の墓標”の外では、遺跡を守るドラゴンから戦闘艇が攻撃を受けていた。不時着した戦闘艇を追うノウェ。そこにはなんと死んだはずのエリスの姿が……。彼女はセエレによって無事保護されていたのだ。そのセエレは、やるべきことがあると先に発ったという。果たしてセエレのなすべきこととは!?

一節



　巨大な太古の遺跡“古の墓標”。レグナは、ここに新しい世界を創り出すための知識があると確信している。

二節

「ここでお前は真実を知るだろう」

　ノウェとレグナは“古の墓標”の中心部ですべての言葉を聞き終えた。ノウェこそが新しい世界を創る存在“真人類”であると告げるレグナ。



三節

竜に襲われ不時着する“艇”

　遺跡を守護するドラゴンたちの襲撃を受け、墜落していく封印騎士団の飛空艇。そこに乗っているのは!?



ノウェとレグナは時空の歪みによって出現した"古の墓標"を目指す……。

マナの心に巣食う過去の呪縛との戦い

一方、マナの精神はついに限界に達していた。誰かに乗り移られたかように、不敵な言葉を吐くマナ。

「今の君が……今を生きる君が俺には必要なんだ!!」

ノウェはマナを救い出すため、マナの想念の中での戦いに挑む。彼女の心の中は、忌まわしい過去によって支配されていた。誰かに愛されたいというマナの願望に、身を呈して全力で答えるノウェ。彼は無事自分たちの世界へマナを連れ戻す。

そんなノウェの姿を見たエリスは、ある決意を胸に"約束の地"へと向かうのだった。

四節

マナの心の中で、彼女の過去の呪縛と対決するノウェ。彼女が克服しきれなかった感情が次々とノウェに襲いかかる。



「オレたちの世界へ帰ろう」

マナの過去との戦いに勝ち、自分たちの世界へと彼女を連れ戻したノウェ。彼は「マナを救う」という自らに課した使命を見事に果たしたのだ。





誇り高き古の民"神竜族"——。
その記憶を受け継いだ存在が
新しき時代を築き上げようとしていた。
事実の記録とされる"種の書"の言葉には、
1つの綻びも存在せぬはずであったが——。



第十二章 終焉

"種の書"に記された真実は、如何なる結末を迎えるのか。世界は新しい歴史を紡ぎ始める。

1周目使用可能キャラクター



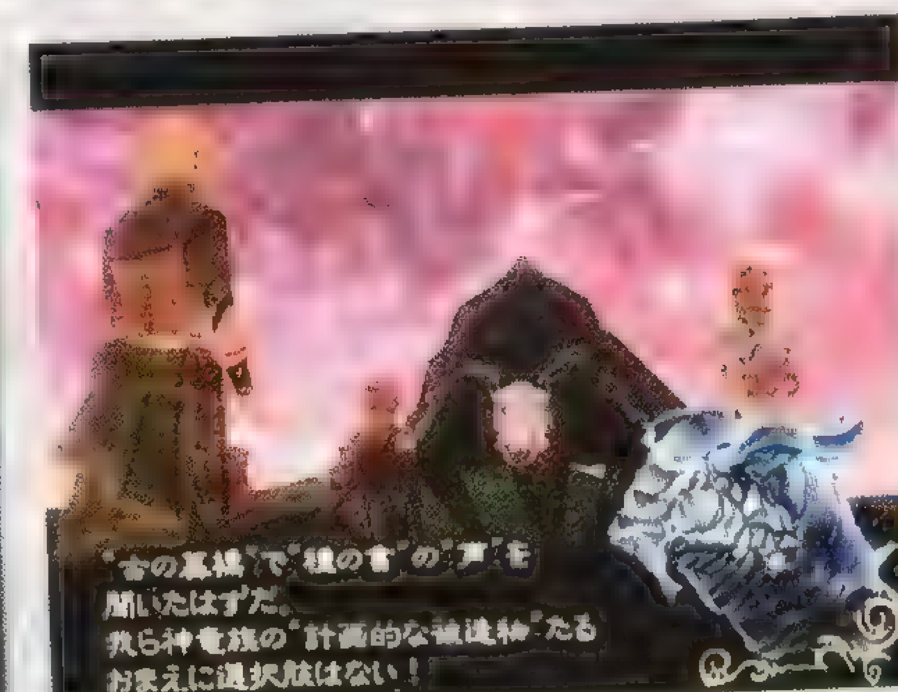
DATA

ミッション構成	地上戦×1　空中戦×2
入手可能武器	なし
出現フリーミッション	古の墓標(3周目)　空中戦　➡P259
	古の墓標内部(3周目)　空中戦　➡P260
	赤い記憶(3周目)　地上戦　➡P261

Story

選ばれし者、ノウェ。"真人類"へと覚醒す

エリスの生存、マナの帰還。絶望が希望へと変わり、ノウェは"種の書"に記された世界の中心を目指す。自らに架せられた過酷な運命との決着をつけるために……。



⬅2人の生還を喜びつつも、世界の崩壊は続いていく。

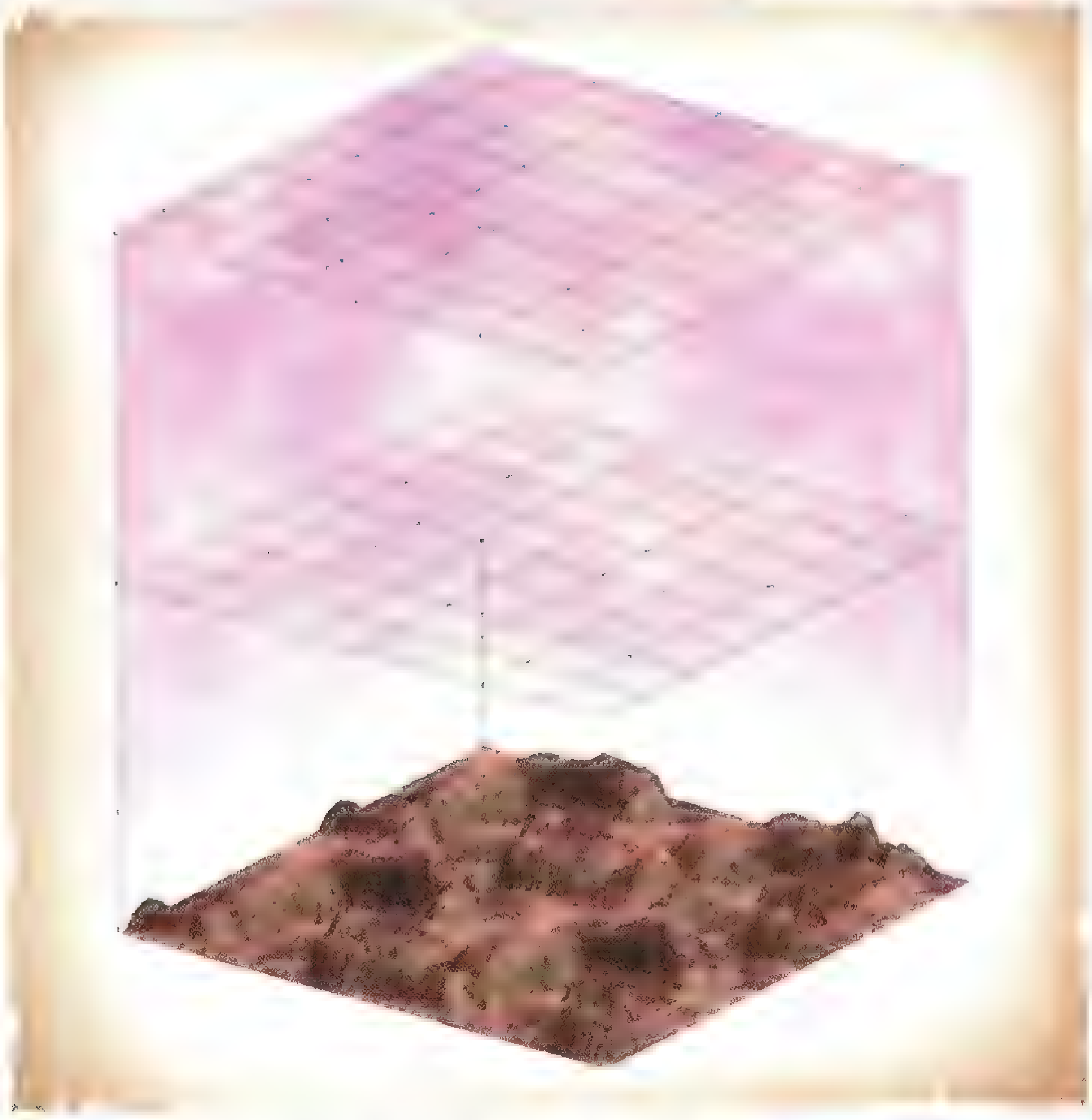
ミッションフローチャート -Mission Flow Chart-



登場マップ情報 －Map Information－

禁断の山脈

空中戦マップ



約束の地へと続く過酷な山脈。封印騎士団結成以前から、封印を司る禁断の地とされ、何人たりとも近付くことを許されなかった場所である。

約束の地

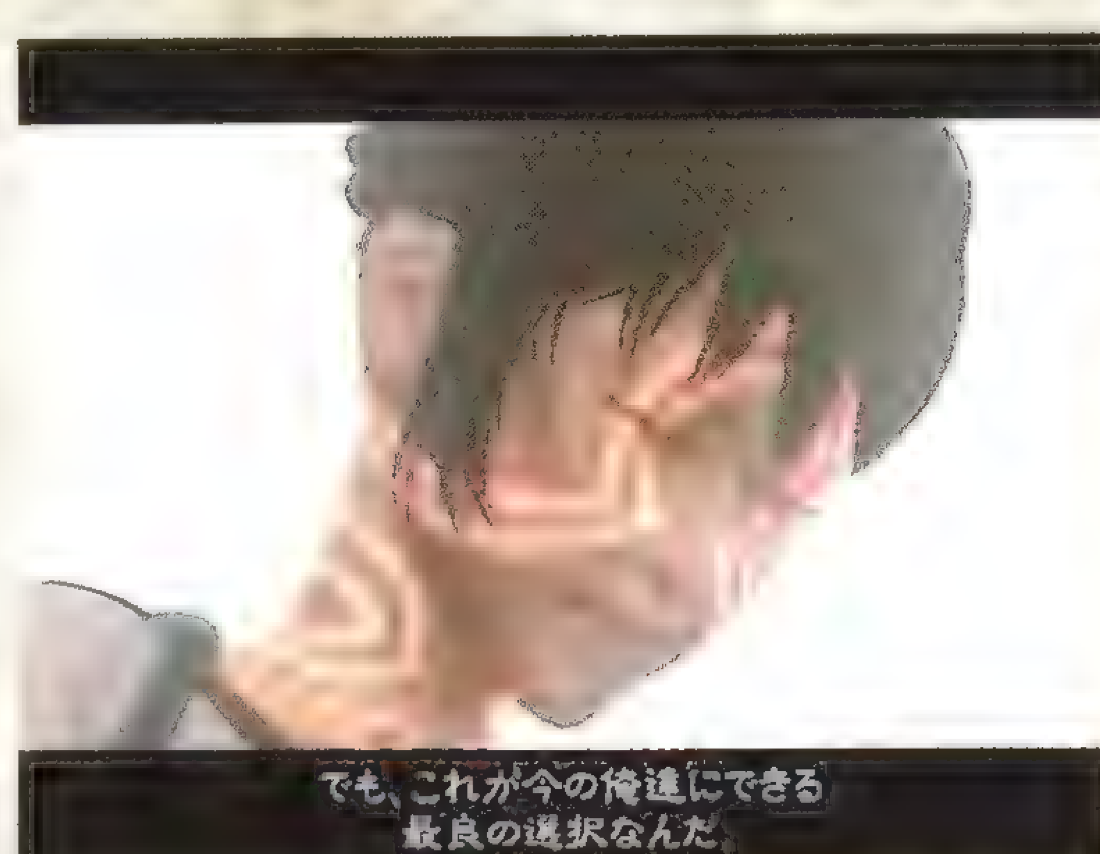
地上戦マップ



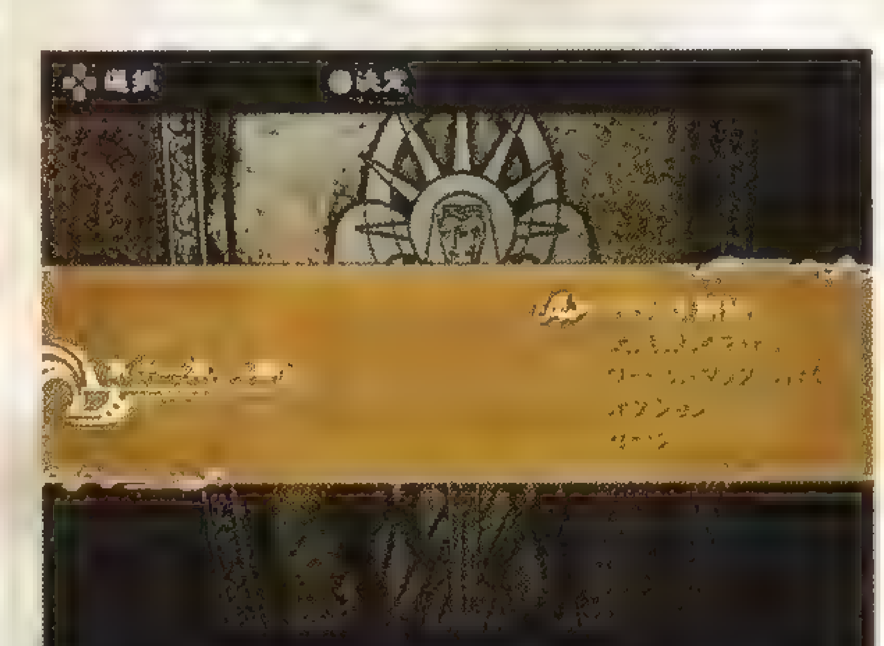
大陸の中心には、大きな活火山が口を開けている。中には、新たな封印を生み出す物体、『神』の玩具"骨の棺"が音も立てずに眠っている。

Column（コラム） すべてのエンディングを見るには

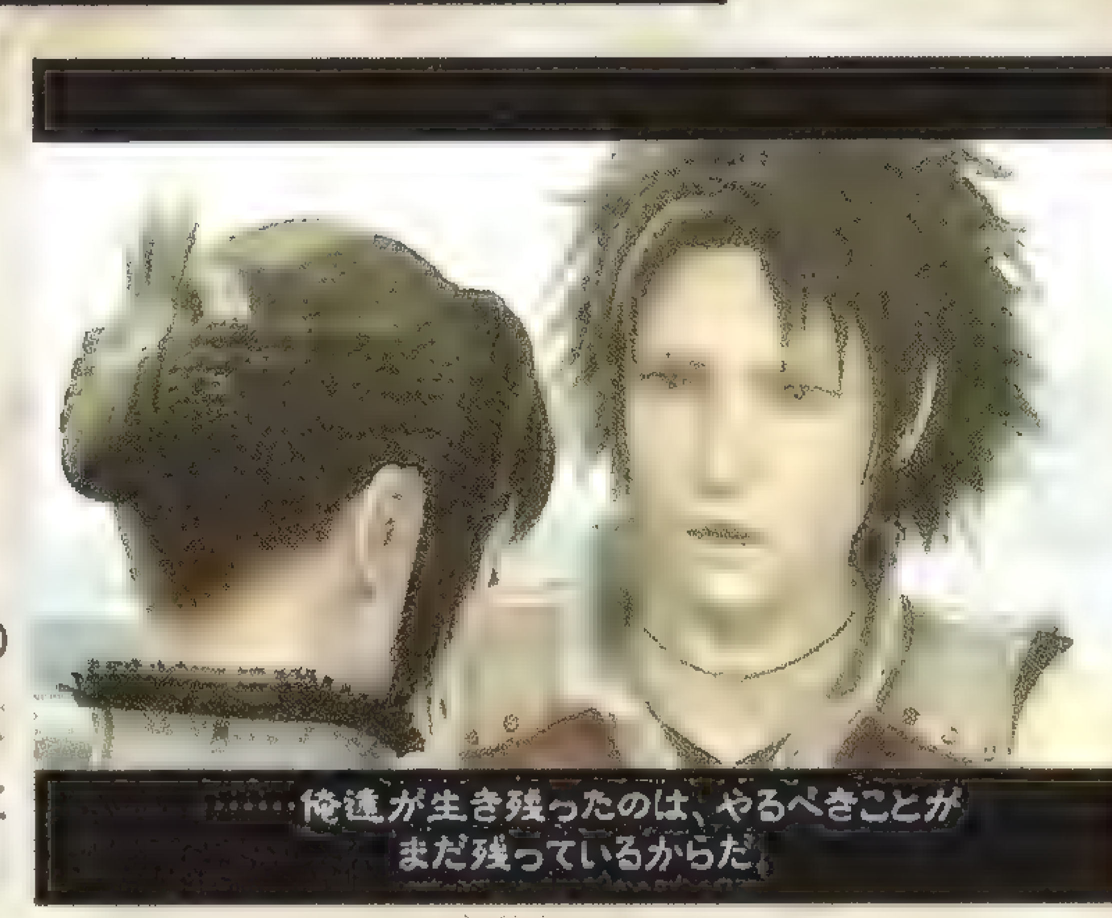
本作には3つのエンディング（A～C）が存在し、それぞれの結末が異なっている。また第十二章に限り、1節以降の節立てが異なっており、それぞれのエンディングに向けて物語が展開していく。そのため、1周目ではエンディングA、2周目ではエンディングB、そして3周目でエンディングCを見ることができる。すなわち、本作を3周しなければすべてのエンディングを見ることができないのだ。P230から各エンディングをダイジェストで紹介しているが、ぜひ自分の手でこの世界の行く末を大団円へと導いてほしい。



⬅誰かを犠牲にしてつかんだ平和は、本当の「平和」と言えるのだろうか？



⬅クリア後のセーブデータを確認してみよう。第十二章になるとエンディングルートが表示されている。

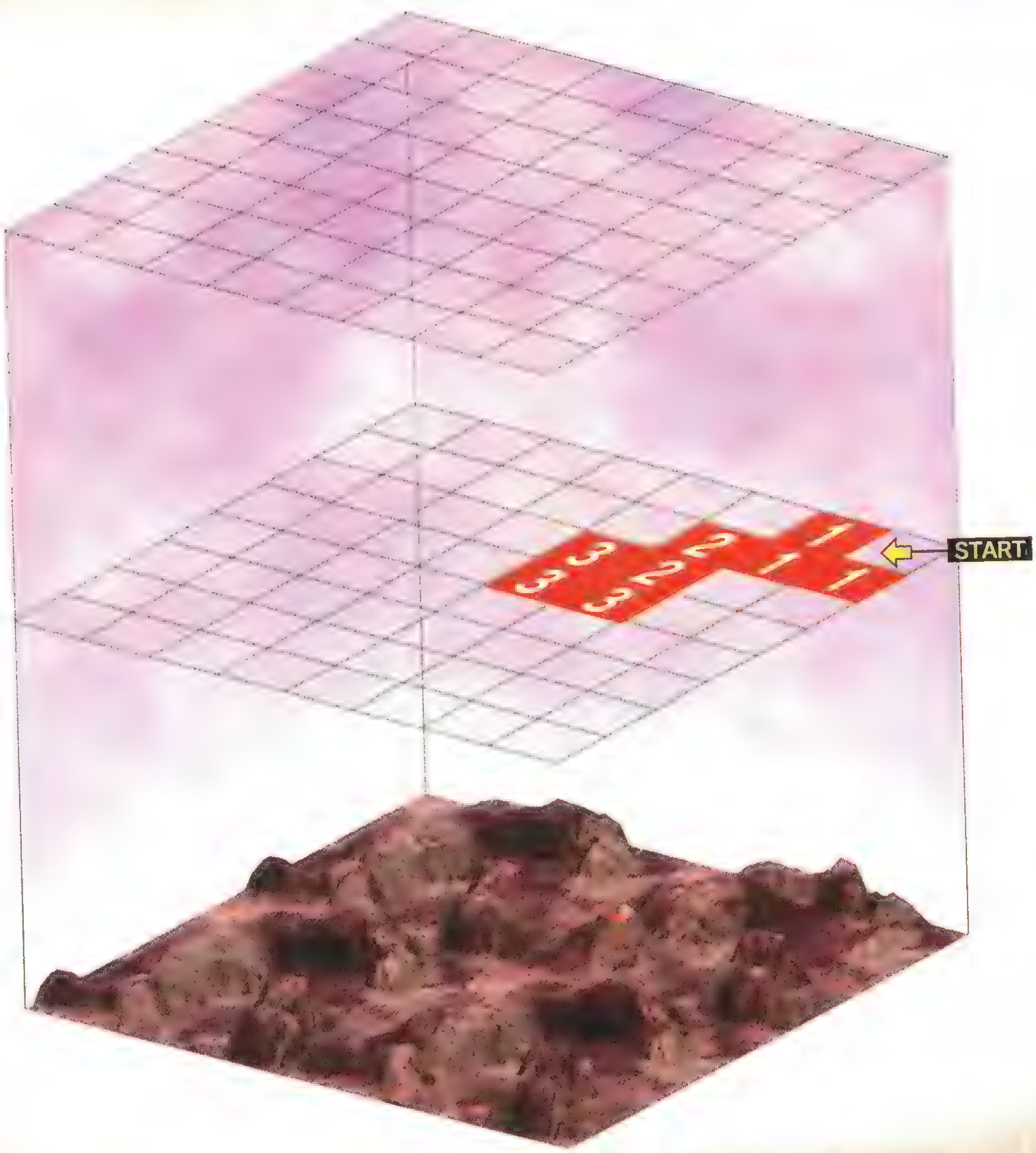


➡ノウェは誰の犠牲も出さずに、世界を救うことができないのか？

第十二章　一節　1~3周目共通　約束の地

空中戦

クリア条件	約束の地を目指せ！
ミッション数	3
敵総数	22体
特殊入手武器	なし



ENEMY DATA

1 メタグリフォン×10➡P374
2 デスポッドB×3➡P375
3 アンノウン×9➡P376


メタグリフォン


デスポッドB

Check Enemy

■アンノウン

地上ミッションと同じく、空中にぶら下がった状態で出現。人型による体当たりと、デスポッド型に変態しての射撃攻撃を使う。

HP	946
基本攻撃力	A
EXP	1400



基本戦術 －Basic Tactics－

アンノウンには迂闊に近付かない

メタグリフォン、デスポッド、アンノウンと、強敵との連戦。メタグリフォンは、落雷とサンダーボールとの2種類の攻撃を組み合わせてくる。サンダーボールは直進性を持つ。よってスライド移動でかわしたいのだが、落雷はレグナに向かって「ハの字」に広がるように撃たれるため、横へスライドするとダメージを受ける。かといってその場に留まっているとサンダーボールが直撃してしまうというジレンマに陥る。対策は速攻策と持久策の2つ。速攻策はファイヤーボールを使う。メタグリフォンは攻撃前に静止時間があるので、ファイヤーボールで狙い撃つ。攻撃後、メタグリフォンの下をくぐるように急加速しよう。サンダーボールはファイヤーボールで相殺できないので、連射はほどほどに。持久策は、とにかく動き回りながら追尾弾で攻撃。時間はかかるが、ある程度安全に戦える。

デスポッドはこれまで通り追尾弾メインで。アンノウンは地上と同じく、1度近付くまでぶら下がったままだ。派手に飛び回らなければ、1度に相手にする上限を3体に限定できる。

ミッションフローチャート

1 レグナの前に魔物が集まりだした。すべて薙ぎ払い、"約束の地"を目指せ！

2 POINT A 不気味な鼓動をする魔物が空を覆い尽くす。悪い予感がする……早めに紅蓮の炎で魔物を焼き尽くせ！

3 POINT B 異形の"敵"が天空より吊るされ、約束の地を囲んでいる。道を塞ぐものはすべて灰と化せ！



⬅落雷の発動と同時に、メタグリフォンの真下へ急降下。早すぎても遅すぎてもダメ。



➡人型アンノウンが回転している時は、攻撃が弾かれてダメージが与えられない。

POINT A デスポッドは「親」から倒してしまおう

デスポッドには、移動しながら攻撃してくる普通のデスポッドAと、動かずにデスポッドを次々に生み出すデスポッドBがいる。子供をいくら倒しても、再生産されては埒があかない。まず、デスポッドBから倒すのが常道だ。デスポッドBは動かないので、ファイヤーボールで狙い撃ちできるが、周囲をデスポッドが飛んでいることがほとんど。攻撃音がしたらスライド移動を忘れずに。



⬅デスポッドBは通常のデスポッドAより大きいのですぐにわかる。



➡デスポッドBへの攻撃に集中しすぎると、横から敵弾が飛んでくる。

POINT B アンノウンは、宙づり状態が一番の狙い目

アンノウンは動き出すと厄介だが、地上ミッション同様、宙づり状態でも攻撃できる。はるか後方からファイヤーボールで倒してしまうのが一番簡単だ。動き出したアンノウンは、人型での体当たりを繰り出してくる。回転中は無敵だが、ファイヤーボールを当てると軌道をずらすことが可能。また、回転停止後、3秒ほどの静止時間があり、このタイミングが次なる攻撃チャンスとなる。



⬅複数のアンノウンが回転している時は、素直にスライド移動でかわそう。



➡デスポッド型に変態後は、追尾弾メインに切り替えて倒していこう。

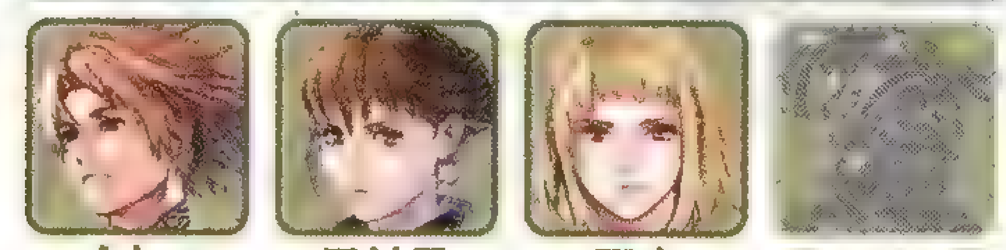
地上戦

第十二章　二節　1周目

約束の地

クリア条件　レグナを斬れ！

使用可能キャラクター







Enemy Data

ブラックドラゴンレグナ

×1 ➡P366

HP	—	防御頻度	—
基本攻撃力	A	ガードブレイク値	—
攻撃頻度	—	EXP	—



⬅誘導弾は一応、防御可能だが、ポインタに近付かなければ防御の必要はない。



➡巨大ブレスは1撃でHPの大半を持っていかれる。

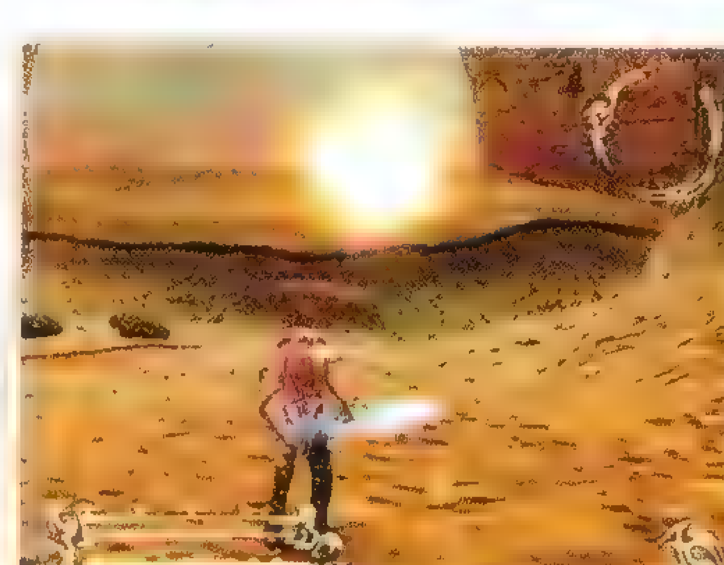
レグナ攻撃パターン　巨大ブレスは要注意

種類こそ少ないが、いずれの攻撃もダメージは大きい。食らわないのが一番だが、被弾したらすぐに回復できるよう準備しておく必要がある。



誘導弾

対処法　地上に複数のターゲットポインタが現れ、火球を発射する。着弾地点に近付かないように。



巨大ブレス

対処法　誘導弾ほど乱発はしない。だが、3～4発食らったらアウトという猛烈無比な威力を誇る。

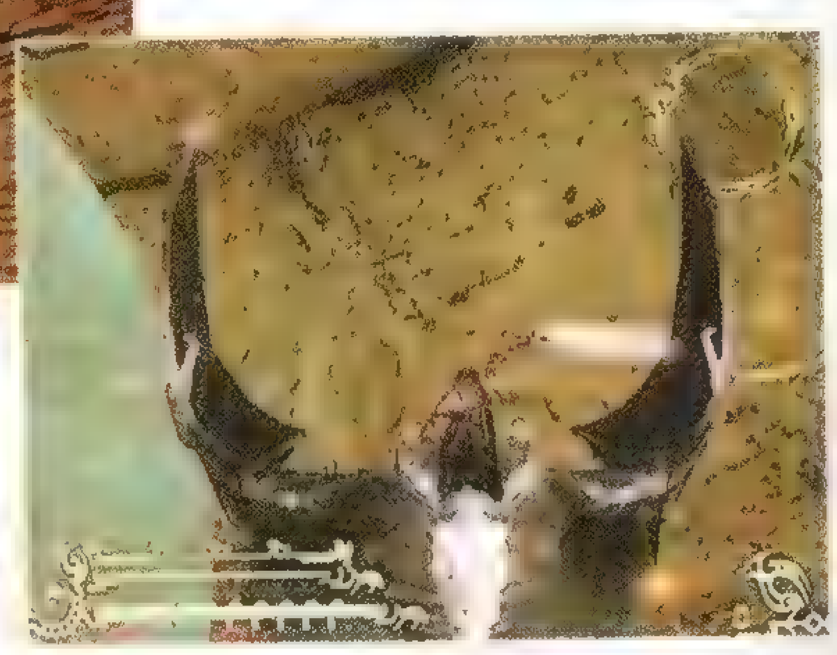
基本戦術 -Basic Tactics-

近づくまでが最大の山場

やるべきことは至ってシンプル。レグナに近付いて、鼻先に攻撃を食らわせるだけ。言葉にすると簡単だが、実際は細心の注意が必要となる。まず、レグナの攻撃が絶え間ない。しかも1発のダメージが尋常じゃないので、降り注ぐ火の玉をくぐり抜けながら近付かなければならないのだ。最も注意すべきは、レグナとノウェの途中にある段差。ジャンプ中は防御できず、もしジャンプ中に巨大ブレスを撃たれたら、大ダメージ＋吹き飛ばしの目にあう。考えなしに突っ込むより、相手の出方を見ながら近付いていこう。



⬅巨大ブレスは追尾しないので、発射を確認してからサイドステップをすれば間違いなくかわせる。



➡レグナへの攻撃は1撃でいい。ジャンプ中に被弾しても、空中で体勢を立て直し、レグナに攻撃を当てよう。

POINT A 誘導弾は、ノウェ自身を狙っているわけではない

レグナの誘導弾は、ノウェを追尾するわけではなく、地上に出現するポインタの場所に着弾する。ほぼ必ず、ノウェの目の前にポインタが現れるので、闇雲に前進すると防御体勢をとらざるを得なくなる。レグナに近付く時は走って近付くより、ポインタの位置を確認しながら少しずつ距離を詰めていったほうが被弾率が下がるはず。

POINT B 2つの段差には攻撃の死角が発生する

岩場の段差に密着すると、誘導弾も巨大ブレスも、段差に遮られてノウェにはヒットしない。近付く際のタイミングを計るにはうってつけの場所と言える。



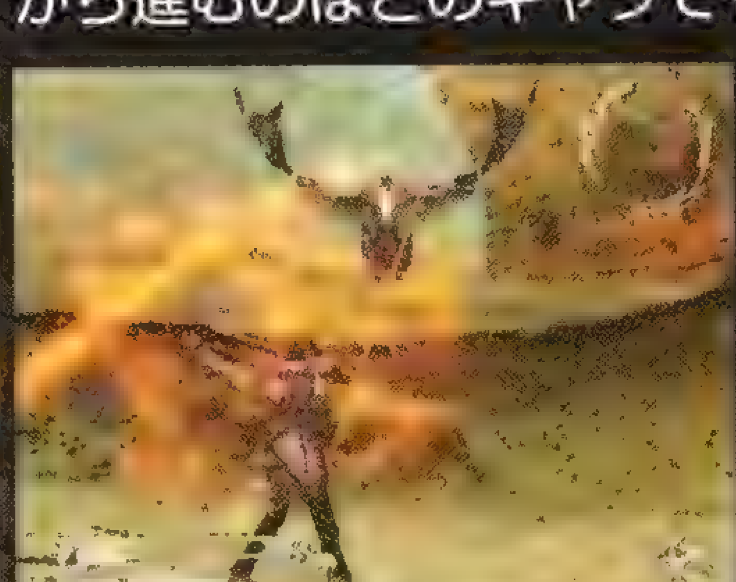
⬆死角は上の段にも発生する。爆風も影響しない。

キャラ別戦術 -Character Tactics-



安全に行くならガードしつつ巨大ブレスに備える

レグナに向かって闇雲に撃走すると、降り注ぐ誘導弾の洗礼を受け、よろけている間に巨大ブレスが撃ち込まれる。誘導弾はガードや弾き返しが可能なので、ガードしつつ前へと進み、巨大ブレスはサイドステップで回避。信頼できる仲間・エリスとマナが後に着いているので、ダメージを受けすぎたらすぐに交代しよう。ガードしながら進むのはどのキャラでも共通だ。



⬅誘導弾はガードや弾き返しで、切り抜けろ。少しずつ前へと進んでいこう。



魔法で回避せよ

エリスは回避性能が他のキャラに比べて、低い。巨大ブレスは、魔法の無敵時間を使って回避しよう。



無敵時間で攻撃を回避

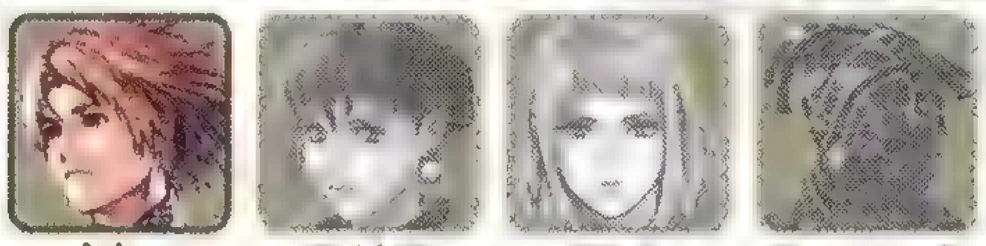
マナに限らず、大道芸だがフィニッシュブローの無敵時間でも巨大ブレスを回避できる。

第十二章 三節 1周目 禁断の山脈

空中戦

クリア条件 レグナを倒せ！

使用可能キャラクター





Enemy Data

神竜レグナ

×1 ➡P377

HP	9769
基本攻撃力	A
攻撃頻度	B
防御頻度	–
オートブレイク値	–
EXP	2400





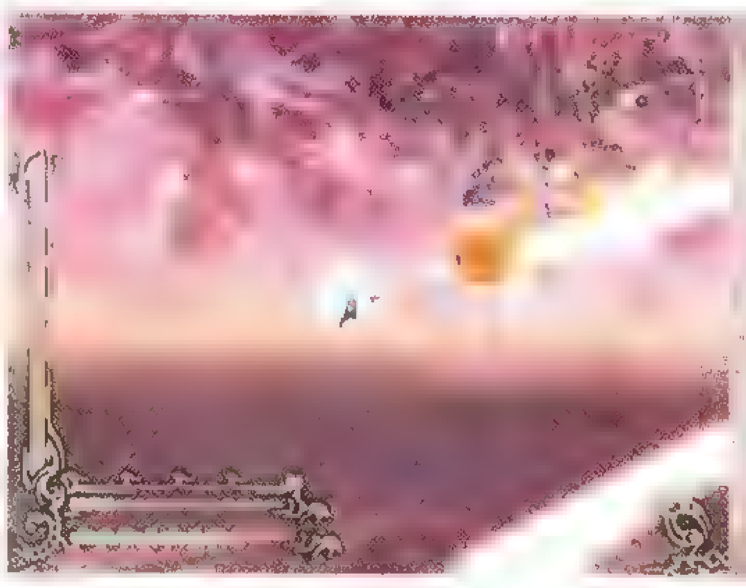
ファイヤーボール

対処法 ファイヤーボールを立て続けに発射してくる。直進しかしないので、横へ避ければ問題ない。



エンシェントビット

対処法 ビットがスフィアに変化し、レグナの攻撃手段に変化。スフィア変化直後なら破壊可能。



8連ロックオンブレス

対処法 8発の追尾弾。急加速だけでは振り切れないので、スライド移動も交えて消滅を待とう。



特大ファイヤーボール

対処法 エンシェントビットが赤く変化してレグナに取り込まれると、この攻撃が発生する。



レグナビット

対処法 キューブ状のビットを発射する。ビットは個別にノウェを攻撃するが、破壊可能でもある。



水連射

対処法 青く変化したエンシェントビットから発生。スプラッシュブレス同様、速射砲を放つ。

基本戦術 –Basic Tactics–

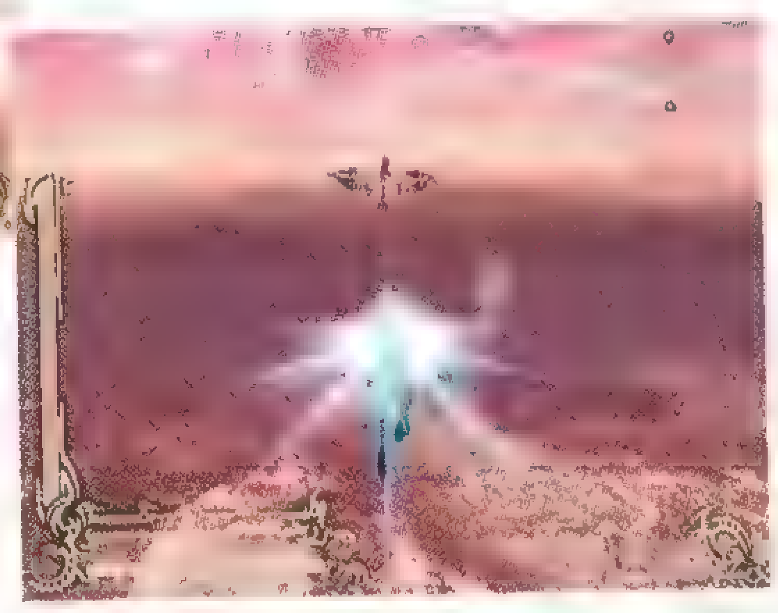
“真人類” ノウェは、扱いが特殊

覚醒したノウェは、単独で飛行可能となる。操作は基本的にレグナの時と同様だが、攻撃手段は斬撃へと変化。魔法攻撃は、追尾弾になっている。レグナに乗っていた頃と比べ、攻撃射程が激減しているので注意しよう。

レグナへの攻撃は、接近してから斬撃、が基本となる。レグナはノウェに正対してから攻撃してくるので、背後へ回り込みながら戦うよう心がけよう。



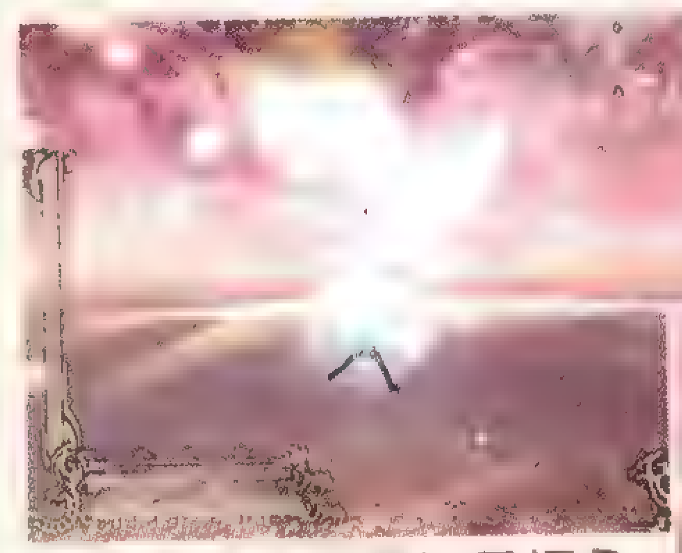
⬅斬撃は3撃まで。3撃後の隙が大きいので、完全に背後に回った時以外は、2撃目で止めた方が得策。



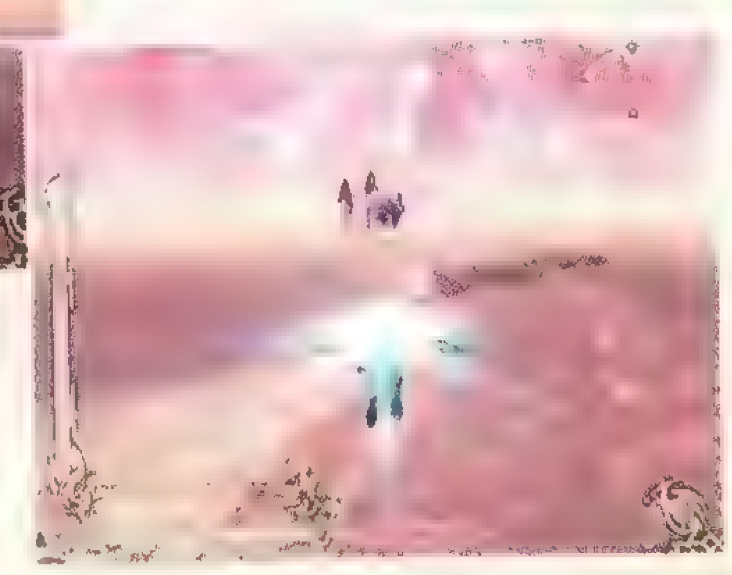
➡レグナが急加速で距離を取った後には、ビットが放出される。数が少ないうちに破壊してしまおう。

POINT A レグナの静止時間を見極めて回避行動の準備を

攻略序盤、レグナの攻撃はファイヤーボールと追尾弾がメインとなる。どちらの攻撃も、静止してからの攻撃になるが、静止後すぐに発射されたら通常弾、ロックオンのために静止時間が長かったら追尾弾を撃ってくる。追尾弾の追尾性能はかなり強力なので、すぐに回避行動へ移ろう。



⬅序盤ならレグナの攻撃パターンが読めるので、見極めてから攻撃！



➡追尾弾を正面に見据えて、直前にスライド回避。回避が速いと避けきれないぞ。

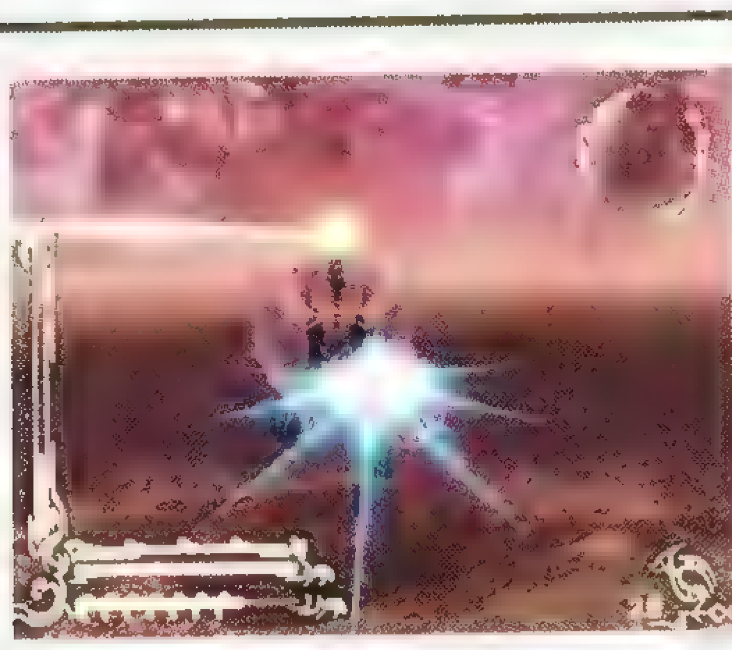
POINT B 終盤のビットは、とにかく動き回って回避しよう

レグナビットは、数が少ないうちは攻撃音や動きを見てから回避もできるが、終盤に十数個のビットが放出されると個別に回避する暇はない。

また、ビットの体当たりは追尾能力が高い。だが、ビットの攻撃力はレグナのそれよりはるかに貧弱。急加速やスライド移動を連発し、可能な限り当たらないよう心がけるだけでいい。

POINT C レグナの動きが完全に止まったら、ガチンコの肉弾戦を

レグナのHPが3割強になると、完全に動きを止めて攻撃のみとなる。すべての攻撃が魔法攻撃で、回避を重視しても立て続けに次のスフィアが出現してしまう。回避のみで攻撃できなくては、レグナを倒せない。特大ファイヤーボールは単発攻撃なので、回復アイテムを充実させておき、ある程度のダメージは覚悟して接近戦を仕掛けよう。



光スキャンレーザー

対処法　黄色に変化したエンシェントビットを取り込むと、光線型の魔法攻撃を放ってくる。



レグナビット弾

対処法　攻撃力は低いが、ビットから4連射弾を発射する。見てからの回避は困難。



命弾き飛ばし

対処法　エンシェントビットの色は紫。体の周囲にバリアを張り、触れるとダメージを受ける。



レグナビットダッシュ

対処法　加速しながらレグナビットをばらまいてくるので、加速を確認したら回避行動へ移ろう！

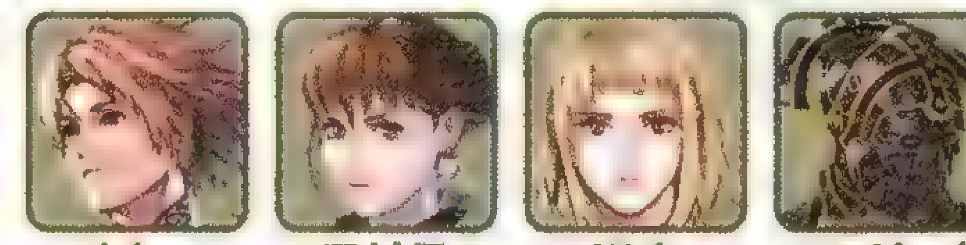
Chap. 4 第十二章 終焉

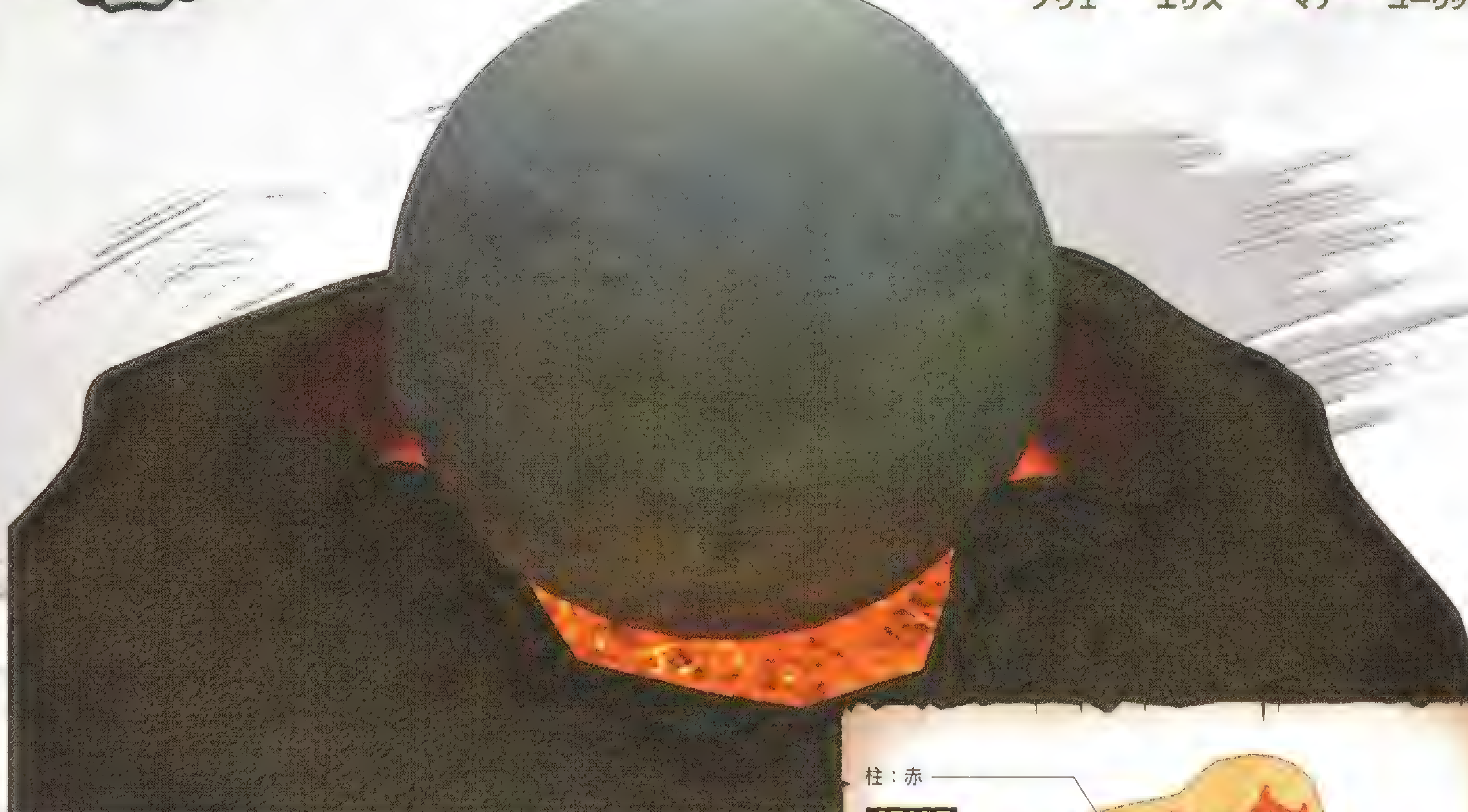


第十二章　二節　2周目　約束の地

クリア条件　骨の棺に攻撃を加えろ！

使用可能キャラクター







Enemy Data

骨の棺 ×1 ➡P366

HP	－	防御傾向	－
基本攻撃力	－	ガードブレイク値	－
攻撃傾向	－	EXP	－

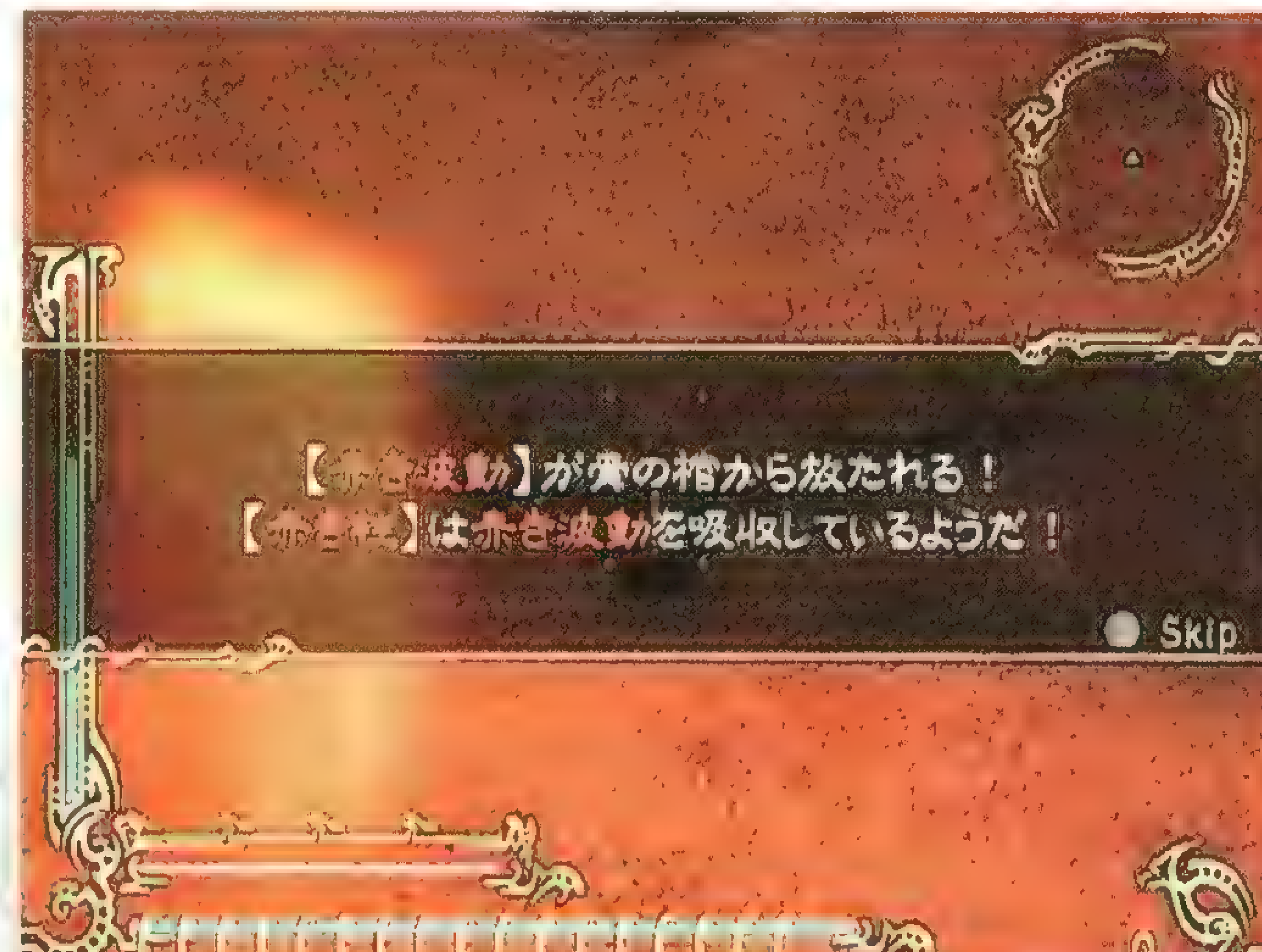
骨の棺 攻撃パターン　完全一撃死の恐怖

一定の時間、同一の順番で波動攻撃を使う。同じ色の柱の後ろに隠れる以外に波動をかわす方法はなく、かわし損ねると一撃でアウトだ。



波動攻撃

対処法　5色の波動が、骨の棺の全周囲に拡散する。受けると一撃死で、防御もできない。



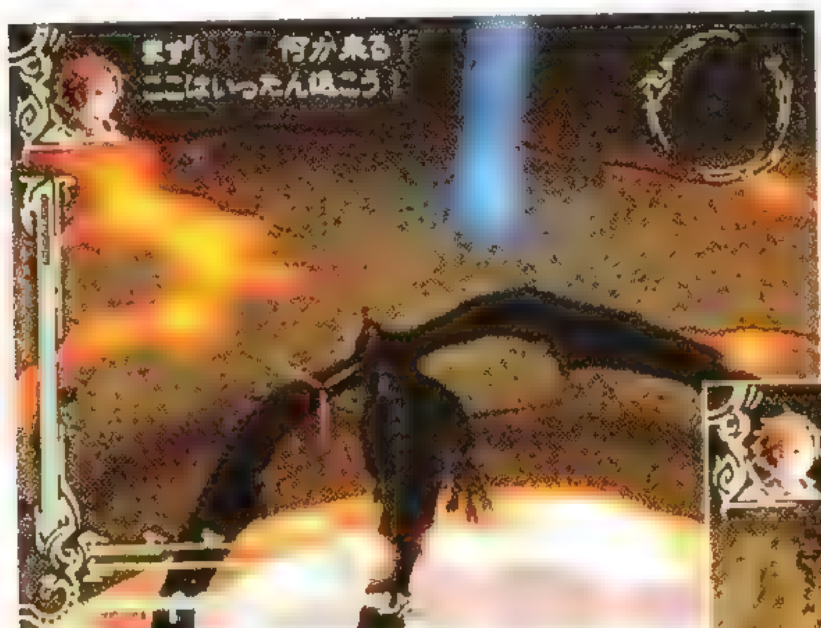
⬆波動が発射される間隔は短いので素早く柱の陰に隠れないと、やられてしまう。

基本戦術 -Basic Tactics-

柱の並びを頭に叩き込んでおこう

まずはレグナに乗り、骨の棺の上部へ降り立つ。その場で兜割りをすると骨の棺が胎動を始める。再確認になるが、骨の棺から放たれる波動は同一色の柱に隠れる以外に回避法はない。兜割り後は即座にレグナに飛び乗り、柱の陰を目指そう。

棺の波動は、赤→青→黄→紫→白の順で繰り返される。一方、柱の並びは、赤から時計回りに見て、赤→紫→青→黄→白の順だ。棺が胎動を始めてから波動が放射されるまでの時間は10秒しかないので、同一色の柱の方向を間違えるだけで、ほぼ間違いなく命取りとなる。



⬅兜割りの1秒後には、波動が棺を包み込む。これに触れてもアウトだ。



➡兜割りを5回繰り返せば骨の棺は崩壊し、中から骨の棺(マナ)が出現する。

POINT A 柱に隠れる時は、柱のやや後方でも大丈夫

波動を避けるため柱の陰に入る際は、柱から少しだけ下がった位置で波動を待とう。柱に密着した位置ではレグナが降りてこられないため、次の行動へ移るタイミングが遅れてしまう。骨の棺と柱とを結ぶ直線上にいれば問題ない。波動が通り過ぎたらすぐにレグナに飛び乗れるので、移動と攻撃に若干の余裕ができる。

POINT B 降下に失敗した時は、引き際の良さも肝要だ

骨の棺は、上部の平面になっている部分にしか降りられない。降下を急ぎすぎると失敗してしまうので、きちんと上部に達してからSELECTボタンを押そう。それでももし降下に失敗してしまったら、再降下を試みる時間はない。素直に攻撃を諦め、次の柱の後部へ移動する。波動が過ぎるのを待って、再攻撃のチャンスを伺おう。

キャラ別戦術 -Character Tactics-



ノウェ

自分の位置と柱の位置を見失うな

前述にも述べているが、波動が放射され次の波動が放射されるまでの間隔は20秒。骨の棺が胎動を始めてから波動を放射するまでは11秒。すなわち、波動放射から9秒の間に、骨の棺上部で兜割り→柱に隠れるを行わなければならない。無駄のないアクションが要求されるのだ。



⬅胎動を開始した時点で、その波動に触れてもゲームオーバーとなる。



エリス

兜割りだけ参加

レグナに乗れるノウェ以外のキャラはさすがに出番がない。何とか兜割りだけでも参加してみては？



マナ

もう1人の自分と戦ってみる

やはり兜割りくらいしか参加することができない。魔法発射の無敵時間を使っても波動は回避できないぞ。



ユーリック

不死の体を持ってしても……

ユーリックならばと思い波動にアタックしてみたが、やはりダメ。ここは素直にノウェに任せる方が……。

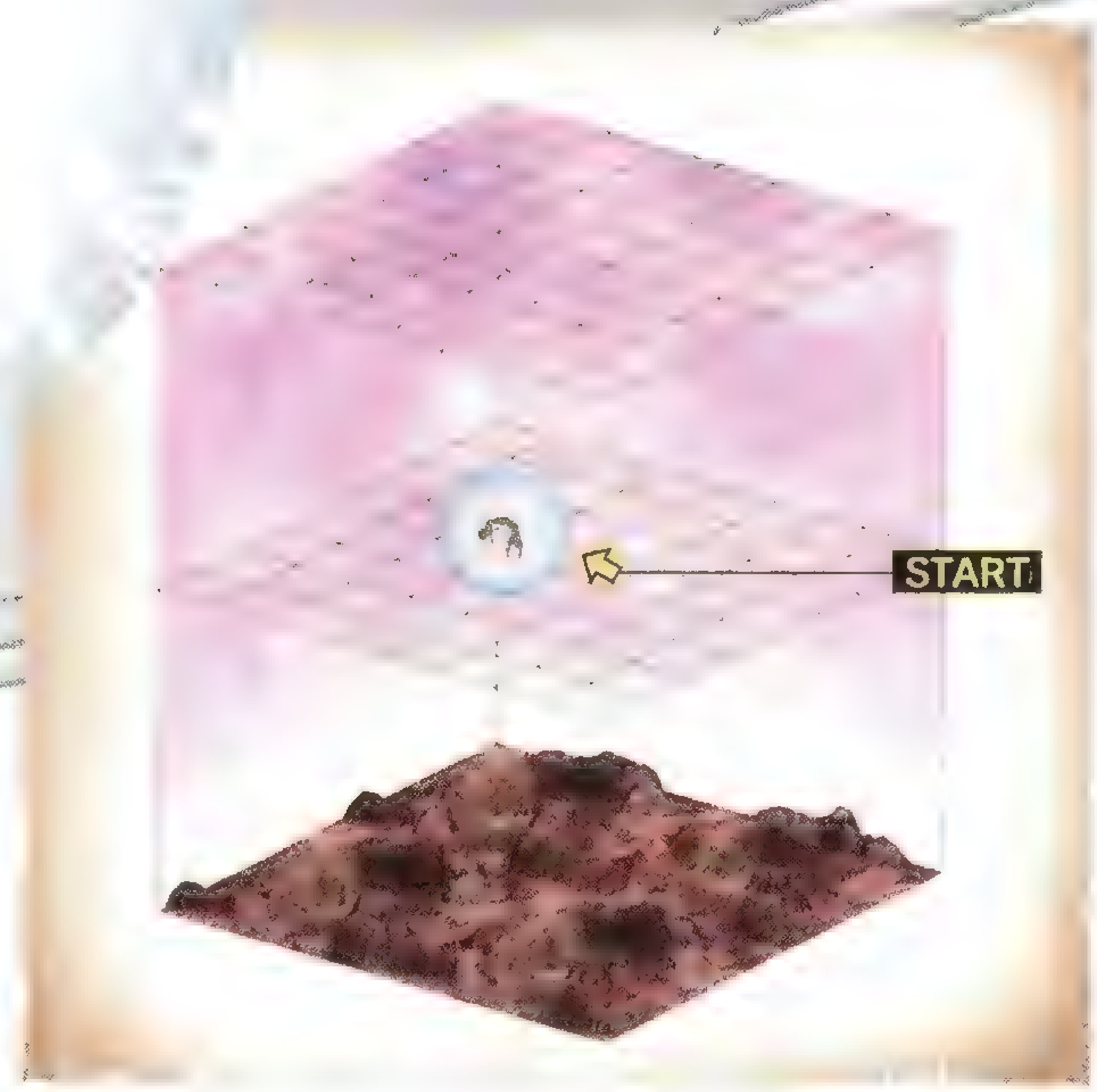
第十二章　三節　2周目

禁断の山脈

空中戦

クリア条件　骨の棺を倒せ！





Enemy Data

骨の棺(マナ)　×1 ➡P.377

HP	19608	防御範囲	−
基本攻撃力	A	ガードブレイク値	−
攻撃範囲	B	EXP	32000

骨の棺 攻撃パターン

攻撃範囲の広さに注意！

攻撃の速度はそれほどでもないので、回避行動は取りやすい。だが、個々の攻撃の攻撃範囲、追尾能力が高いので、慎重に避けなければならない。



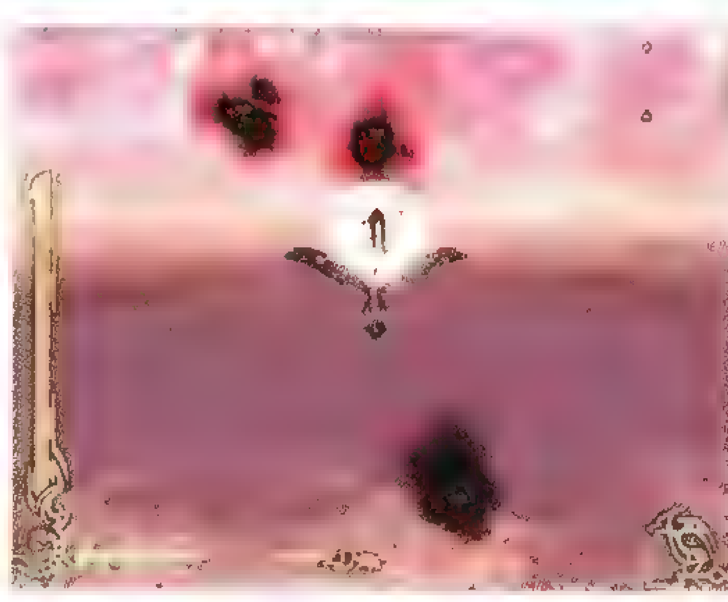
赤マナリング

対処法　超巨大なリングが、骨の棺を中心に拡大する。リングとリングの隙間は通れる。



落雷

対処法　空中にポインタが現れて、数秒後に雷が落ちる。ポインタを避ければ被弾はしない。



ランダム赤マナリング

対処法　誘導弾に似た弾が放出され、数秒後、マナリングへと変化する。円心がずれるので注意。



誘導弾

対処法　追尾性能は低いが、弾速が速めで複数回連続して放たれる。スライド移動の連続で回避。



ピラミッド攻撃

対処法　レグナの上下に青いピラミッドが出現。縮小していき、触れるとダメージを受ける。

基本戦術 –Basic Tactics–

距離感が非常に掴みづらい

骨の棺の動きは遅めなので、ファイヤーボールでも攻撃可能。しかし、絶えず揺れるように動いており、微妙なズレでかわされてしまうこともある。また、骨の棺に囚われたマナに攻撃が命中しないとダメージを与えられず、骨の棺そのものに命中してから、ダメージが発生するまでに若干のタイムラグがある。このため、ファイヤーボールの攻撃射程が非常に掴みづらくなっている。ロックオンできない距離からファイヤーボールを撃っても、まず命中しないことを覚えておこう。確実性を求めるなら、ロックオン＋追尾弾で攻撃した方がいい。



⬅追尾弾は急加速で飛び回った方がかわしやすい。骨の棺の位置が掴みづらくなってしまうが。



➡ピラミッド攻撃は、縮小前に周囲を取り巻く4つのビットを破壊すれば、霧散してダメージを受けない。



直進弾

対処法 直進性の弾を6つセットで発射。連続して発射されるので、撃ち終わるまで回避行動を。



ランダム青マナリング

対処法 骨の棺の周囲に縦横斜めにリングが出現。拡大はしないので距離を取ればOK。

POINT A リング攻撃の周期を見切れ！

骨の棺は、リング攻撃の頻度が最も高い。リングの数は骨の棺のHPが減るに従って増えていき、中盤を過ぎると縦方向にも出現するようになる。リングとリングの間には隙間があるので、レグナの高さを調節して回避しよう。リング出現の周期を見切れば、テンポ良くかわしていけるはずだ。また、ロックオンのために距離を詰めると、リングへの対応が遅れがちになるので、1回の攻撃数をあまり欲張らないように。

POINT B リング攻撃は、縦と横の回避方法を使い分けよう

リング攻撃は、必ずしもレグナの飛行している高さを狙ってくるわけではない。ただ、リング攻撃が3連続以上になると、次弾の攻撃が前弾の隙間を埋める位置に出現する。リングが横方向の場合は、1発目を縦移動でよけた後、元の高さに戻れば必ずかわせる。縦方向にリングが現れたら、スライド移動の左右を組み合わせればOKだ。回避が上手くいくと、骨の棺から目を離す必要がないので、攻撃へも移行しやすくなる。

POINT C 黒い影がどの攻撃なのか、見分けられると楽になる

いずれも黒い影状の形で出現する3種の攻撃には、判別法がある。それぞれの攻撃への対応で後手に回らないように、見分け方を覚えておこう。誘導弾は、出現後数秒間、骨の棺の周囲を取り巻くように周回する。ランダムリングは出現しても静止して動かない。骨の棺の前方に六角形に出現するのが直進弾だ。さらに、常に骨の棺を視界に捉えておき、瞬時に判別できれば、攻撃と回避の選択も間違えず行えるはず。

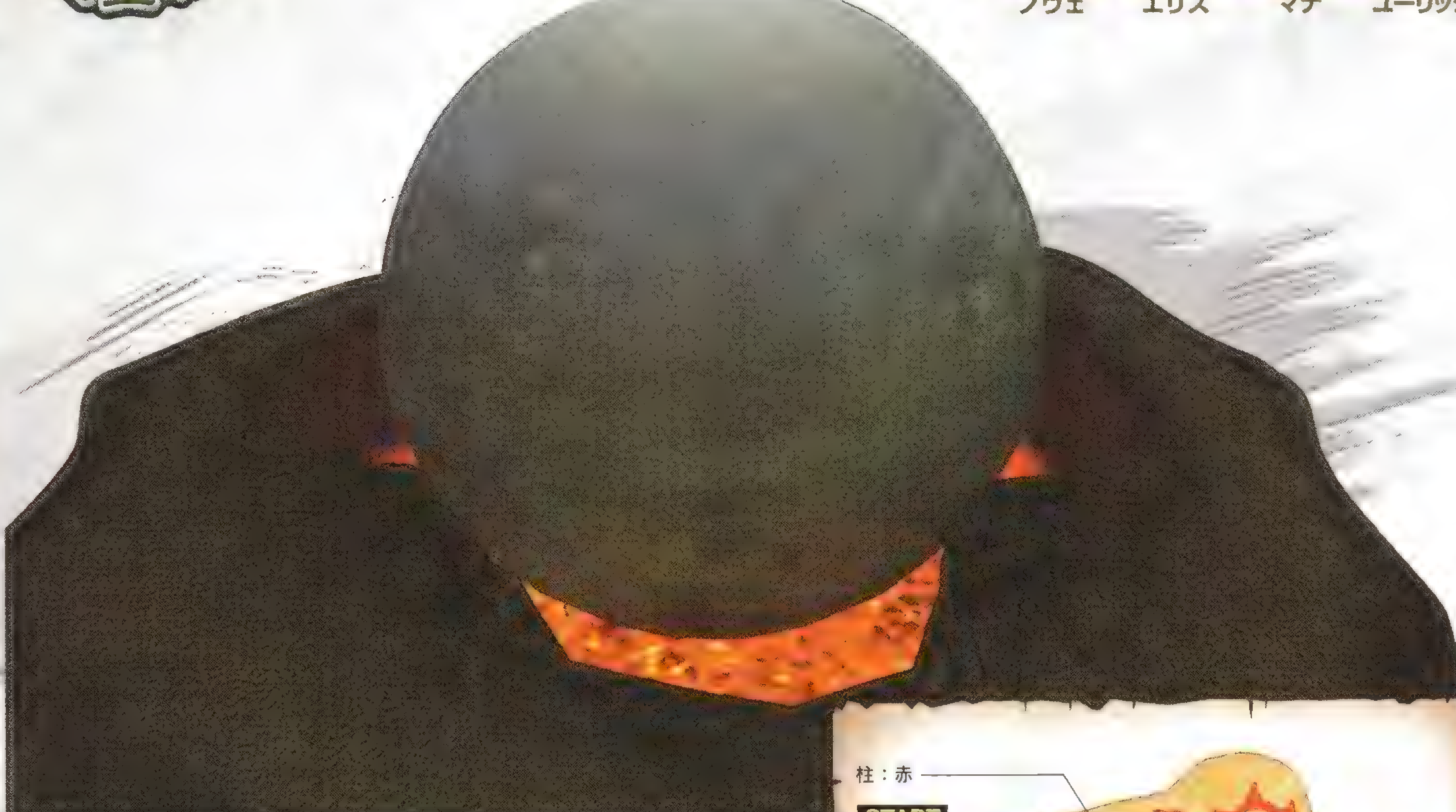


⬅追尾弾をジグザグ飛行で避けた後のみ、骨の棺から視線が切れるので注意しよう。

第十二章 二節 3周目 約束の地

クリア条件 骨の棺に攻撃を加えろ！

使用可能キャラクター
ノウェ エリス マナ ユーリック





Enemy Data

骨の棺 ×1➡P366

HP	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	EXP	—

骨の棺 攻撃パターン

波動の順番暗記は必須！

攻撃法は2周目で戦った時のものとまったく同じ。当然、対策も同じなので、波動の順番と柱の位置を間違えないように気を付けよう。



波動攻撃

5種5色の波動攻撃。レベルやキャラに関係なく、回避し損ねると1発でゲームオーバー。



⬆青き光の波動が骨の棺の周囲を包み込む。これが放射の前兆。素早く回避運動に入れ！

Chap. 4 第十二章 終焉

基本戦術 -Basic Tactics-

柱の位置の再確認は忘れずに

攻略法は、2周目に戦った時と同じと考えていい。レグナから骨の棺上へ降り、兜割りで攻撃、を5回繰り返す。ここでは波動の発生周期を再確認しておこう。波動発生から次の波動発生までの時間は、およそ9秒。波動が棺を包み込むまで約1秒の時間があるので、攻撃にかけられる時間は10秒ほどとなる。波動が発生してから発動するまでも、およそ10秒。波動が外周部へ到達するまでに約1秒かかるが、誤差の範囲内なのであてにしないように。10秒で攻撃して10秒で柱の陰に隠れるという行動パターンとなる。



⬅横向きで柱の陰に隠れ、波動をかわそう。前向きだと、レグナに飛び乗った直後に、柱が邪魔になる。



➡白い柱の側には、溶岩が流れている。確実に波動を無効化するために、溶岩と柱の間に降り立とう。

POINT A 無敵のはずの魔法も波動の前には効果なし

魔法を使うと、普通の敵にはダメージを受けずに攻撃できる。無敵状態なのかと思いきや、波動の発動に合わせるように使ってもまったく意味がない。



⬆魔法が無敵ならば、キャラ代えの意味もあったが。

POINT B 最も注意すべきは、棺の上部に乗っている時だ

攻撃の手順は単純明快。波動の色順、柱の位置を覚える以外で、最も気を付けるべきは攻撃時の隙だろう。まず、レグナから降りた時に着地モーションがある。そして兜割り後にわずかながら行動不能時間が発生する。余裕を持って棺の上に降りないと、棺を包み込む波動に触れてゲームオーバーになってしまう可能性が高い。

Chap. 4 第十二章 終焉

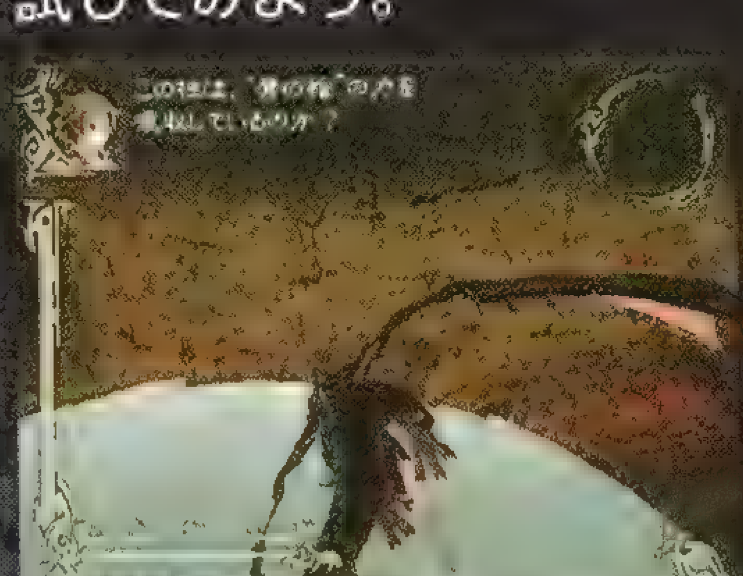
2周目以降キャラ戦術 -Character Tactics-



ノウェ

骨の棺上部に乗るコツ

骨の棺上の降下にもたつくと、9秒しかない攻撃タイミングを失ってしまう。とは言え、降下に失敗して再降下を試みる時間はないに等しい。そのためにも、確実に降下を成功させたいところ。そこで、骨の棺の表面に沿って飛行しながら、SELECTを連打してみよう。降りられるポイントが来れば、勝手に降りてくれるぞ。単純ではあるが、うまく降りられない場合は、試してみよう。



⬅骨の棺スレスレに近づきながら飛行するのがポイント。



エリス

やはり出番はなし……

3周目とはいえ、ノウェ以外に出番はなし。おとなしく幼なじみの活躍を見守っていよう。



マナ

せっかく強くなっても……

レベル、武器ともに2周目とは比べものにならないほど強くなっているが、波動には太刀打ちできません。



ユーリック

自慢の斧も出番なし

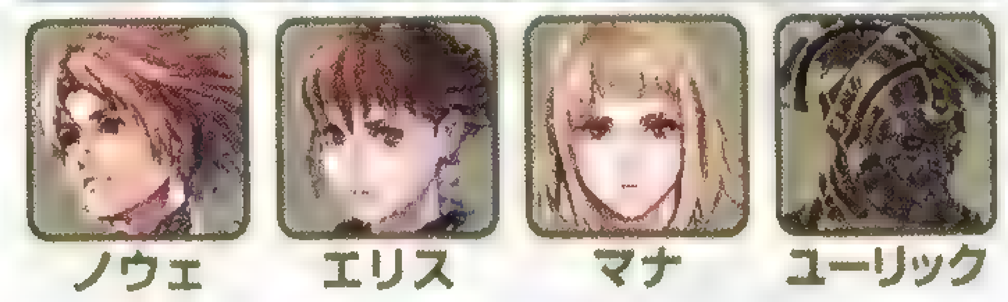
さすがユーリックでも骨の棺の外壁にはキズ1つ付けられない。上部以外に攻撃できるところはないようだ。

第十二章 三節 3周目 約束の地

地上戦

クリア条件 レグナを斬れ！

使用可能キャラクター







Enemy Data

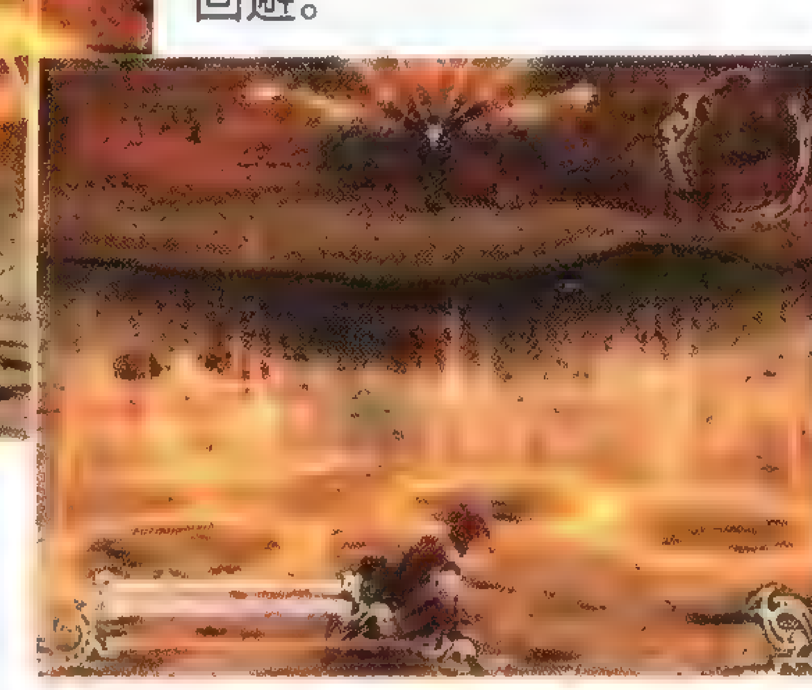
ブラックドラゴンレグナ

×1➡P366

HP	−	[illegible]	−
基本攻撃力	A	ガードブレイク値	−
[illegible]	−	EXP	−



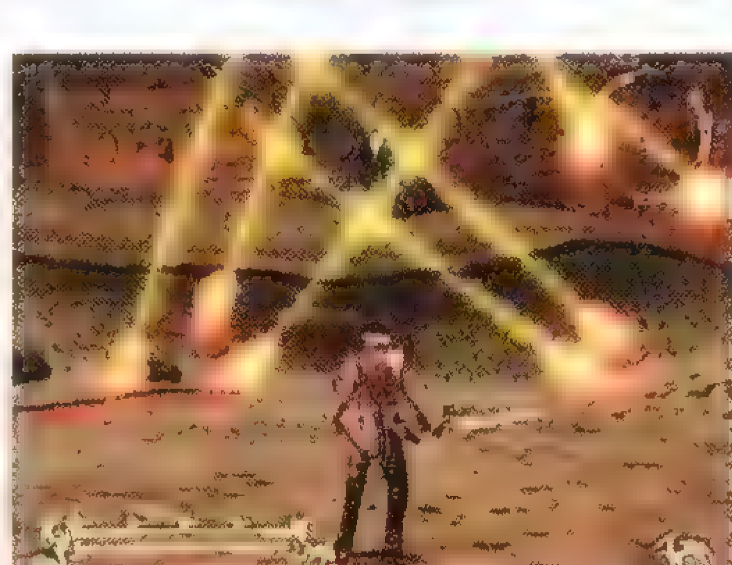
⬅ポインタ上に乗ってしまったら、サイドステップで回避。



➡巨大ブレスを何発か食らったら、キャラ交代した方が得策だ。

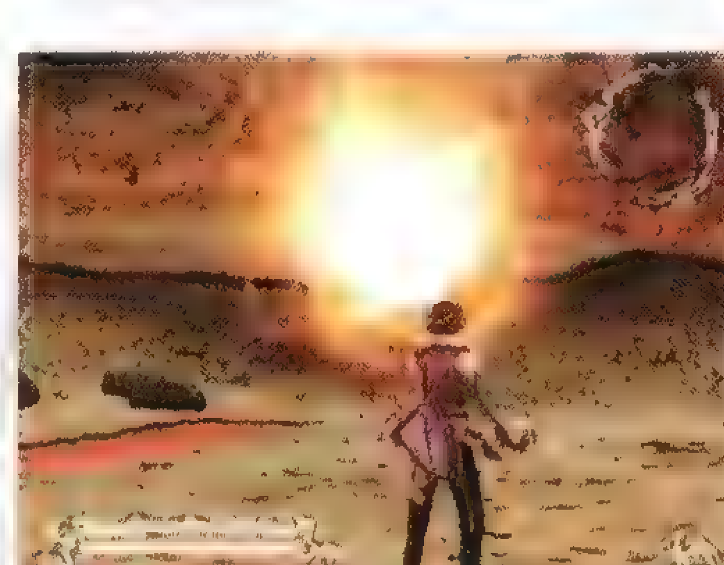
レグナ攻撃パターン 弾の軌道を見極めて対応

1周目に戦った時と、攻撃法は同じ。地上のポインタへと飛んでくる誘導弾と、直進する巨大ブレスの2種。攻撃は一定の周期で放たれるぞ。



誘導弾

ノウェを目指す誘導弾ではない。着弾地点がわかるので、しっかり回避するように。



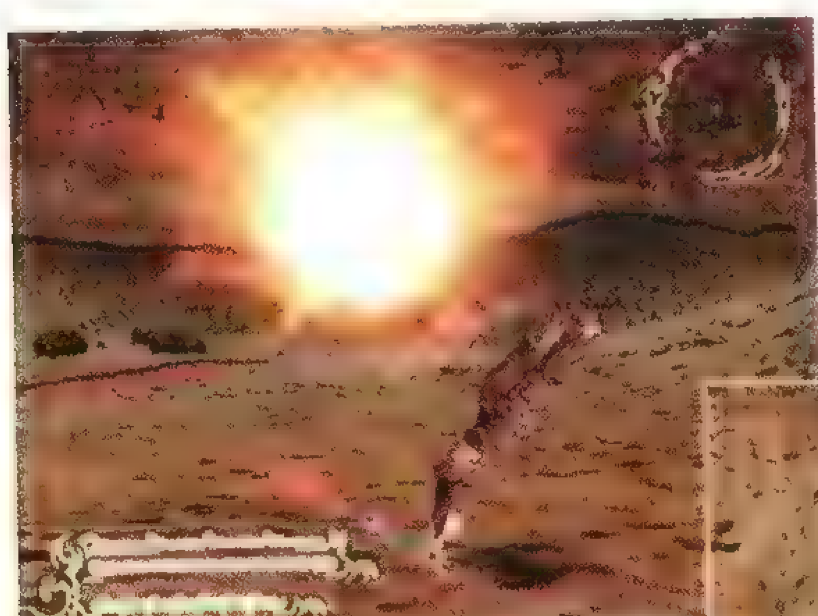
巨大ブレス

ダメージは絶大だが、当たらなければ意味がない。発射後にサイドステップでかわせる。

基本戦術 －Basic Tactics－

キャラは誰を使おうか？

1周目と攻略法は同じ。レグナに近付いて、1撃加えるだけでミッションクリアだ。むしろ1周目より難易度は下がっている。3周目は1周目と異なり、キャラが4人とも使える。仮にダメージを受けてもキャラ変更で対処できるので、HP回復薬を使う必要もないだろう。無論、最終的に誰が斬り付けても問題ない。それでも一応、レグナの攻撃を避けながら進むに越したことはない。誘導弾のポインタに入ってしまったら、きちんと防御。巨大ブレスには吹き飛ばし効果もあるので、受け身を取るのを忘れずに。



⬅1回でも巨大ブレスを受けたら、即交代。HPが満タンになるので、安心してレグナに近付ける。



➡ストーリー的には、ノウェで行いたい。直後のムービーとの繋がりも良くなるだろう。

POINT A レグナの攻撃にレベルは関係ないので要注意！

1周目で対した時より、ノウェたちのレベルはかなり上昇しているはず。HPの上限も上がっているが、レグナの巨大ブレスの前には意味がない。



⬆400以上あるHPでも、当たればこの状態。

POINT B ブレスは2つとも魔法攻撃属性だ

レグナのブレスは、直接攻撃ではなく魔法に属する。マナが最も耐性が高く、受けるダメージも少ない。逆にユーリックだと、1撃でHPの40％近く減ってしまう。



⬆マナで接近を試みるのが一番安心だと言える。

2周目以降キャラ戦術 －Character Tactics－



ノウェ

注意すべきは巨大ブレス

誘導弾はガードや弾き返しで防ぐことができるが、巨大ブレスは弾き返しはもちろん、ガードすらできない。避けることが大前提だが、念のため、グランホイールには回復アイテムを6個フルに装備しておこう。できれば「完治の結晶」を。レグナに斬り付けるのはどのキャラでもいいのだが、親子対決でもあるのでノウェに任せよう。



⬅巨大ブレスは魔法で回避ができることを覚えておこう。



エリス

一撃で死ぬことも……

ノウェ以外は、レグナの巨大ブレスの攻撃にほぼ耐えることができない。必ず回避するように。



マナ

魔法で回避！

巨大ブレスは魔法での無敵時間で回避可能。危なくなったら迷わず魔法で巨大ブレスをやり過ごそう。



ユーリック

巨大ブレス、恐るべし！

ユーリックといえど、巨大ブレスの直撃には絶えられない。魔法やサイドステップ、横移動で回避しよう。

空中戦

第十二章 四節 3周目 禁断の山脈

クリア条件 レグナを倒せ！

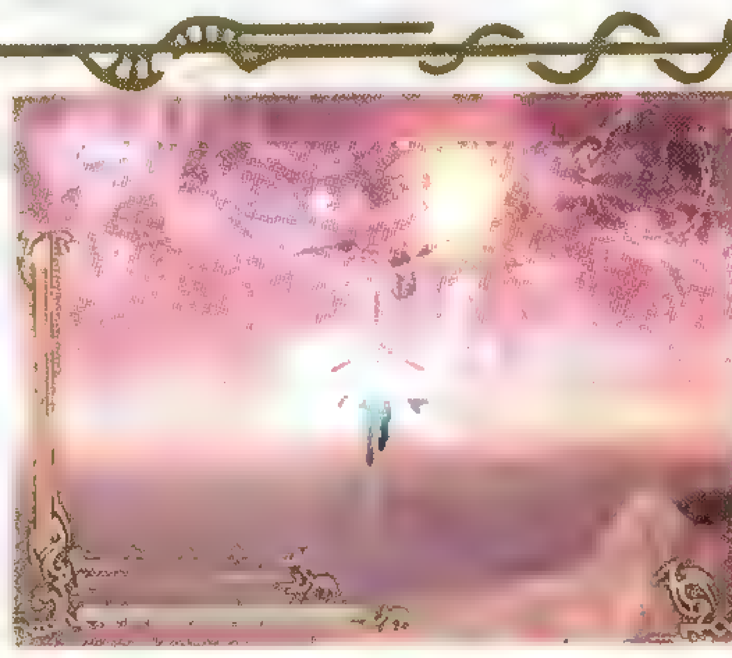


Enemy Data
神竜レグナ

×1 ➡P377

HP	9769
基本攻撃力	A
攻撃頻度	S
防御頻度	–
オートブレイク値	–
EXP	2400





ファイヤーボール
対処法 レグナの斜め4方向に4発のファイヤーボールを発射。発射後、ノウェに直進してくる。



エンシェントビット
対処法 射出後、4種のスフィアに変化。スフィアの色によって、レグナの魔法攻撃が変化する。



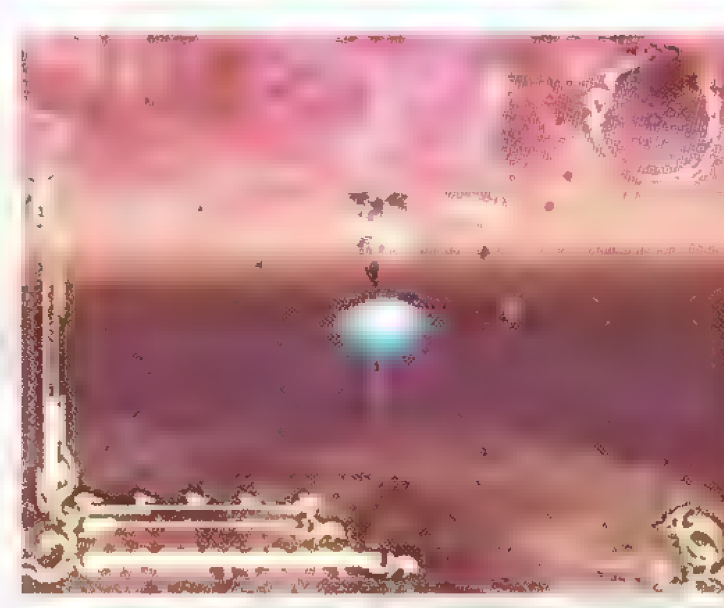
ロックオンブレス
対処法 8発の追尾弾。必ず8発撃ってくるので、回避は最後の1発が消えるまで続けよう。



特大ファイヤーボール
対処法 食らうとHPの半分近くを持っていかれる。発射後にスライド移動2回で回避可能。



レグナビット
対処法 ビットが光弾に変化する射撃攻撃と、回転しながらの追尾体当たり攻撃の2種類がある。



水連射
対処法 水の散弾攻撃。多少の追尾能力があるので、同じ方向へのスライド移動を繰り返そう。

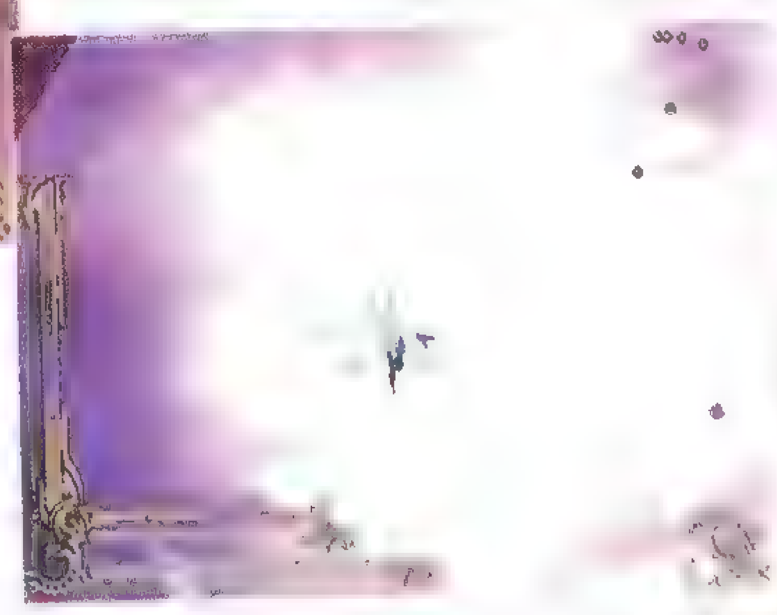
基本戦術 ~Basic Tactics~

追加された攻撃手段を要チェック！

1周目と決定的に違うのは、レグナが静止モードに入った後、特殊な空間を生み出す点にある。命のバリアと同じ紫色のバリアを、スフィア無しで生み出す。このバリアに触れると次元殺モードに入り、レグナにダメージが与えられなくなる。しかも閉鎖空間内では、レグナはスフィア無しで魔法攻撃を連発可能。急いで脱出しないと、窮地に立たされること間違いなしだ。



⬅接近しなければ斬り付けられないのに、バリアに触れると大ピンチに。接近するタイミングが重要だ。



➡スフィアから生成される命のバリアは、次元殺モードとは関係はない。触れるとダメージを受ける。

POINT A 次元殺モードは、生成ビットを破壊して脱出しよう

次元殺モードには、通常のレグナビットとは明らかに違うビットが存在する。レグナを取り巻くように周回し、赤い光を放っている。これが閉鎖空間を生成しているので、すべて破壊すれば通常空間へ戻れる。レグナの攻撃が激しいので並以上のダメージは覚悟せざるを得ないが、回復アイテムで凌ぎながらビットを破壊しよう。



⬅ビットの周回軌道上で足を止め、時計回りで近付いてくるビットを単発斬りで破壊しよう。

POINT B 終盤は、徹底的にヒット&アウェイで攻める

閉鎖空間のおかげで、レグナに密着しながらは戦えない。レグナが静止モードに入ったら、ヒット&アウェイ戦法を採ろう。まずはレグナの魔法攻撃をかわす。急加速で近付き、1撃を加えたらそのまま通り過ぎ、反転後、次の魔法をかわす。しかし攻撃の際、3連の斬撃を繋げては駄目。3発目の隙で、間違いなく閉鎖空間に捕われるからだ。

POINT C 腕に自身があるなら、迷わず弱点を狙おう

レグナの弱点は、ずばり「尻尾」。相手が飛んでいるのでなかなか狙いが付けづらいのだが、静止モードに入るとかなり狙いやすくなる。弱点を突けば他の部分に与えるダメージの6～7倍を一気に稼げるので、腕に自信があるのなら試してみよう。安全策ならヒット&アウェイ戦法だが、1撃で与えられるダメージが減り効率が悪くなる。



光スキャンレーザー

対処法 レグナの頭から周囲に波打つレーザー攻撃をする。レグナの直下が死角となっている。



レグナビット弾

対処法 攻撃力は低いが、ビットから4連射弾を発射する。見てからの回避は困難。



命弾き飛ばし

対処法 命のバリアが発生し、数秒後に拡大する。拡大範囲は小さいので、距離を取れば問題ない。



レグナビットダッシュ

対処法 ビットが体当たり攻撃を仕掛けてくる。かなり引きつけないと、スライドで回避できない。

ノウェの記憶 第十二章 終焉

Story

長旅の末、"約束の地"に降り立ったノウェ

長き旅を終えるため"約束の地"へとたどり着いたノウェたち。エリスによると、神官長セエレはそこで封印の儀式を行おうとしているという。しかしレグナは、ノウェに"骨の棺"へ向かうよう命じた。"真人類"であるノウェにとって、人間の未来などより大事な使命があるというのだ。

やがてノウェたちの前に現れた"骨の棺"は、巨大な卵を思わせる異形の物体だった……。

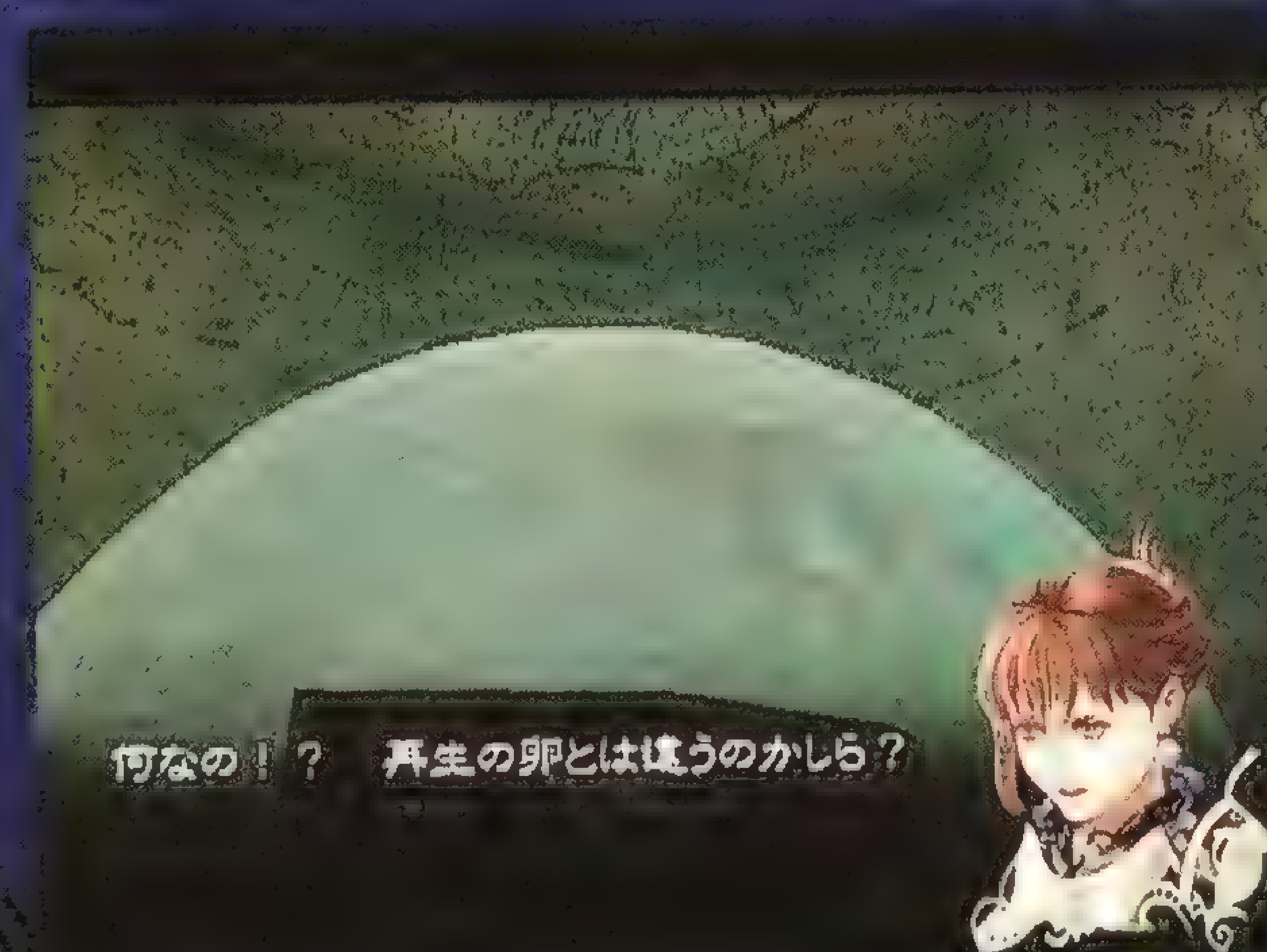
一節

世界を救うため"約束の地"へと向かうノウェたち。すべての謎が解かれる地で、彼らを待ち受けるものとは……。



神の玩具"骨の棺"

レグナが神が造りしものという"骨の棺"は、巨大な卵のような物体だった。自然の摂理に反する異形の物体を前にノウェたちは言葉を失う。



傷ついた若き"救世主"を覚醒させたのは、
"大切な人を守りたい"という切なる願いだった。
その手の温もりは、
決して揺らぐことのない堅い"絆"を伝える。
最後の戦いへ赴く者へ――。



ノウェたちは世界の崩壊を止めるべく"約束の地"へ向かう……。

一周目

父と子の戦いの後、再び世界は封印される

父であるレグナの意志に背き、"真人類"としてではなく人間としての道を選ぶノウェ。父と子は悲しき戦いを繰り広げ、やがて子が父を討ち倒す。

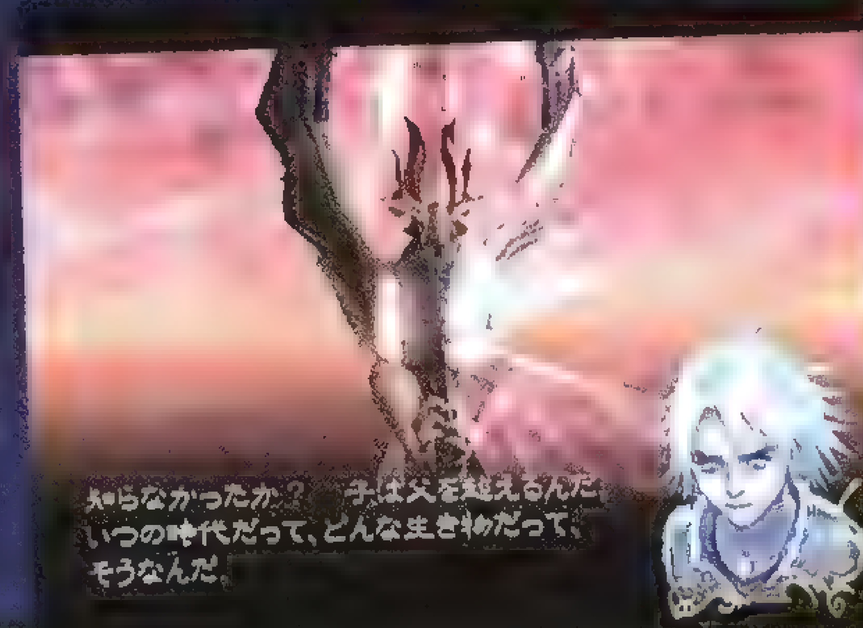
その後、女神となったエリスを封印する儀式が行われ、世界は再び神の鎖に縛られた……。

二節

三節

「子は父を超えるんだ」

壮絶を極める父と子の戦いの中、"真人類"としての力に目覚めたノウェが、レグナの野望を打ち砕くのだった。



二周目

マナを救い出すため、神に背くノウェ

神の呪縛を解き、新たな世界を築くため、レグナはノウェを"骨の棺"との戦いへ導く。神はマナを利用して対抗するが、己の身を犠牲にしたマナによって"骨の棺"は破壊される。

ノウェたちはドラゴンと共に神との最終決戦へ挑む……。

二節

三節

神に利用されるマナの力



"真人類"であるノウェの力に対抗するため、神はマナを"骨の棺"に取り込み、彼女の力を利用する。

三周目

竜も神もいない新しい世界が始まる

マナは彼女を取り込もうとする"骨の棺"を強い意志により消滅させた。レグナに逆らったノウェは、父と子の戦いを制し、レグナの野望を砕く。

こうして"救世主"ノウェは、竜も神もいない新しい世界を導き出すのだった……。

二節

三節

四節

人間たちの新しい未来

もはや封印を必要としなくなった世界。そこには新しい未来へと望む、"人間"としてのノウェの姿があった。



Chap. 4 第十二章 終焉

Epilogue A

父であり倒すべき存在となった レグナをノウェは撃ち破る……。

自らの力で過去を断ち切ったノウェたち

人間として"真人類"の力を使い、レグナを倒したノウェ。ノウェはレグナを倒した事実を「父という存在を超えてきたよ」とマナたちに話す。それは父として尊敬する者の力を超えた子の悦びの声であり、倒すべき敵としてレグナに刃を向けたわけではないことを意味する。父を超えたノウェを前に、エリスは「次は未来がやってくる番ね」と口を開く。……それはエリスが新たな封印の女神として覚醒したことを意味し、その役割を全うしようとする意志の現れだった。その事実に驚きを隠せないノウェは封印の儀式を認めようとしなかった。しかし、エリスはノウェという存在を守るために女神となって、この世界を再封印することを選んだと話す。それは一人の女性として、ノウェを守りたいと思う、純真で強くまっすぐな意志だった……。

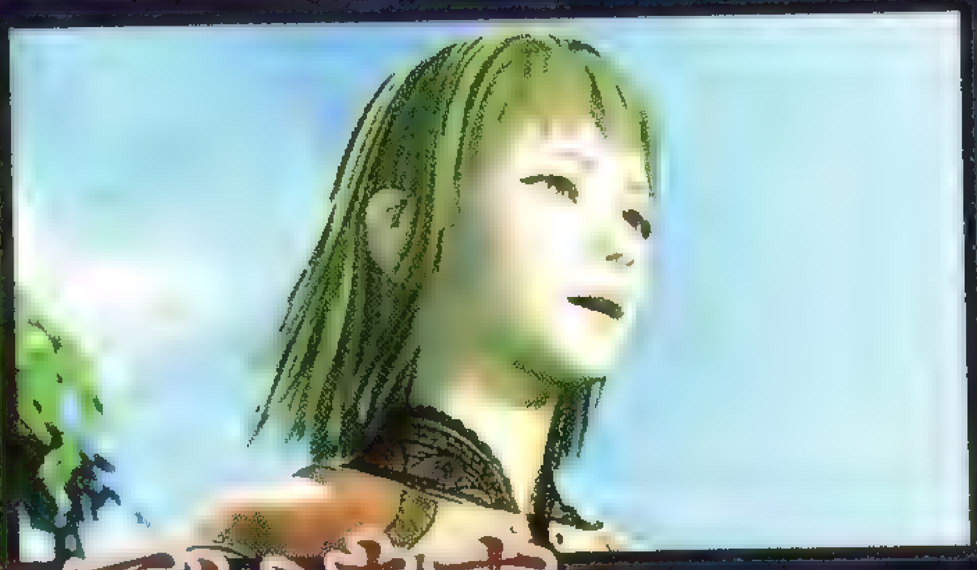




再び施される最終封印の儀式。







再封印

私は待っています。



エリスが再び普通の女性として戻ってこられる日を。

世界は再び神の鎖に縛られる……。

空は青く澄み渡り、草花は風に揺れている。穏やかな日々。世界崩壊が嘘だったかのようである。この世界は再び平穏を取り戻した……一人の女性が生きながら犠牲になることによって。結果的に世界は元に戻ったが、それは神が定めた世界の法則にまた人間たちが縛られたことを意味する。ノウェは「俺たちにできる最善の方法だった」と悲しい瞳と小さな声でつぶやいた。「いつかエリスが普通の女性として戻ってこられる日々を待ちます」マナはノウェに……いやこの世界のすべてに向かってその言葉を発する。人間の未来を変えることをノウェとマナはできるのだろうか……。

その女、新たなる杭となり、再び世界の鎖を縛り上げる

Epilogue B

世界の崩壊を止めるため マナはその身を犠牲にした……。

マナが築いた新たな生き方を信じて……。

神が人間を殲滅させるために作り出した、"骨の棺"は消滅した……。しかしそれはマナの命の消滅を意味していた。骨の棺の力を抑制し世界を救ったマナ。18年前世界を崩壊寸前にまで追い込んだ彼女だったが、18年後の今、逆に世界を救う存在となったのだ。これで彼女は真の「聖女」と呼ばれる存在となったのだろうか……。憎んでいたはずのマナに助けられることになったエリスは、その事実を受け止めることができないでいた。「もっと早く封印の女神になるべきだった」と話すエリスに、ノウェは「マナがその身をもって創り出してくれた未来じゃないか……それにまだやるべきことが俺たちにはある」と諭す。



門は開いた。あとは……神……。お前を始末するだけぞ。









わたくし達に残っているのは、戦。ただのその果てなき荒野。

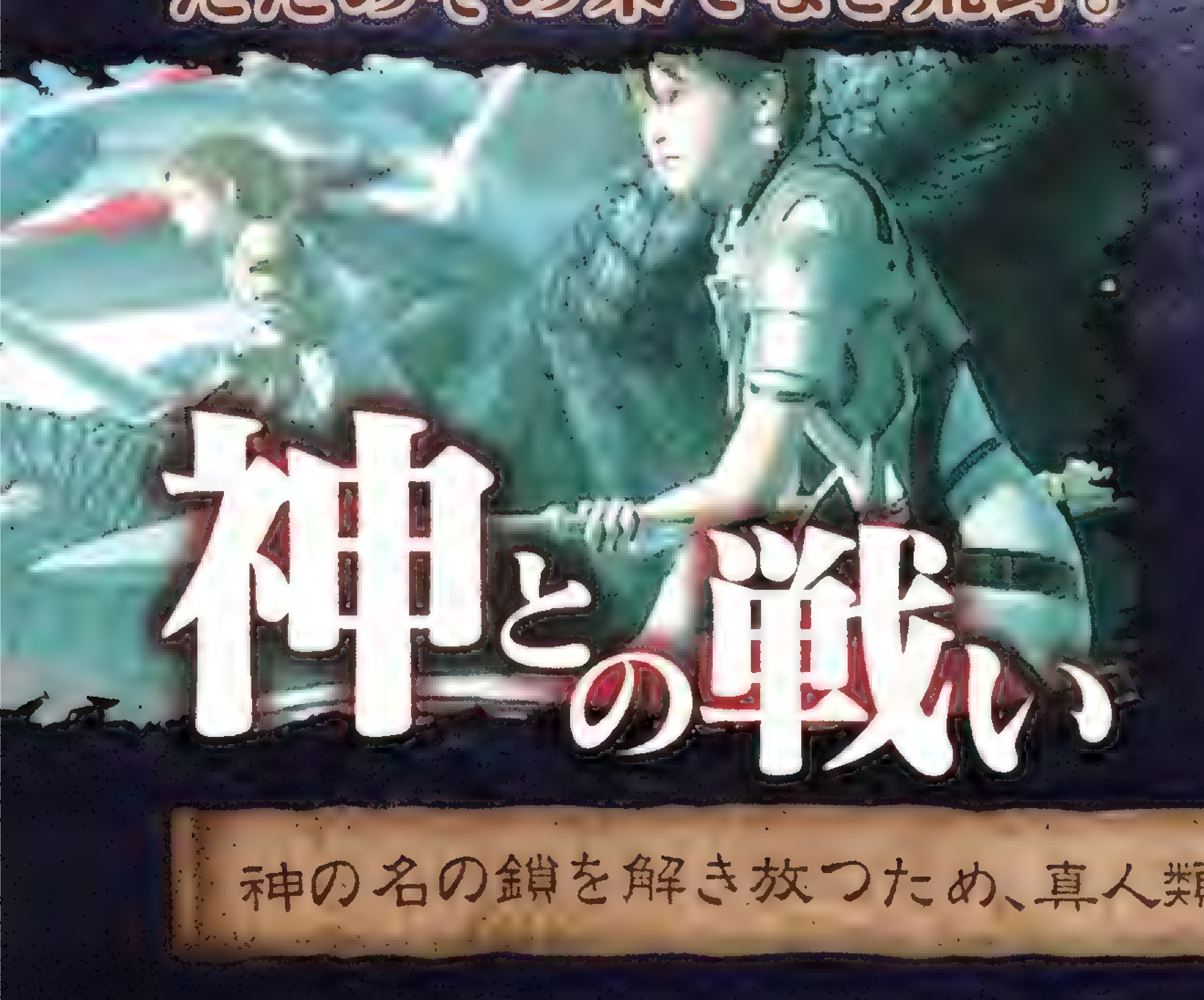
武器になりし2人の人間は神へ戦いを挑む

「神の玩具を壊しただけでは世界は元に戻らない。真に倒すべき相手は空の彼方に存在する」。神に唯一対抗できる力を持った神竜族……レグナは、もう一つの神に対抗できる力を持った存在……真人類のノウェにそう語った。

「マナが築いてくれた未来を守るために戦う……竜や真人類などは関係なく。俺たちは俺たちなんだから……」その意志をエリスに語るノウェ。エリスはその意志に賛同し、ノウェと共に未来を守るため戦うことを決意する。

真人類ノウェという武器を手にした竜たちは、神という存在を凌駕しようとしている。その事実を知っていながらも、ノウェは竜たちと共に神を倒す戦いを始めた。「マナが創ってくれた未来を守るためなら……そして、世界が神という鎖から解き放たれるのなら、俺は武器にでも何にでもなってやる……」

幾千幾万もの竜たちと共に"神"との戦いを始めるため、空の彼方へ飛び立つノウェとエリス。その戦いの先には一体何が待っているのだろうか……？



神との戦い

神の名の鎖を解き放つため、真人類と乙女は天を駆ける

Chap. 4 エンディング

Epilogue C

神……そして竜。2つの存在を凌駕したもの。それは人間だった……。

人間だけの世界の始まり



まっさらな世界を共に始めましょう、ノウェ。

何の介入もない新しき世界の幕開け

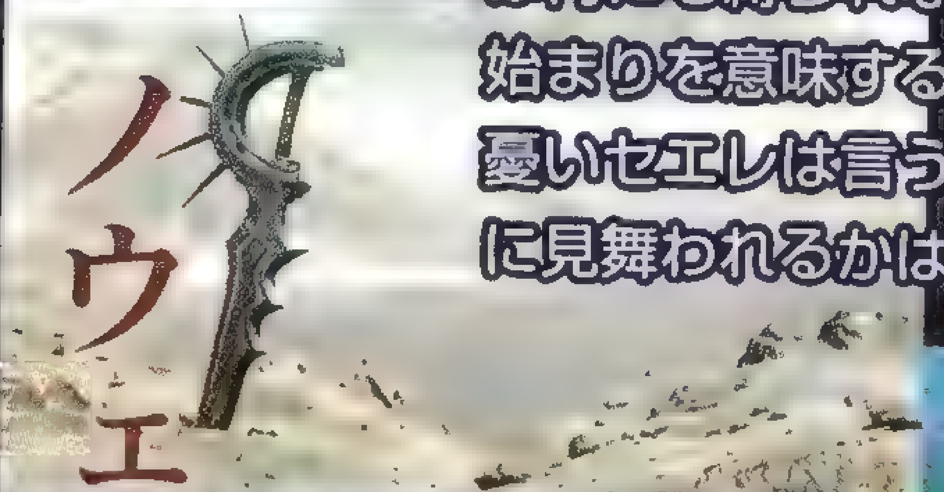
マナは優しき笑顔でノウェに言う。「憂うことはありません、まっさらな世界を共に始めましょう、ノウェ」。その言葉を聞き、エリスは「私もいることを忘れないで」とノウェに駆け寄りながら言った。「心強い協力者がいてうらやましいですね」とセエレはノウェに優しい言葉をかける。「まったく」とそっけないノウェ。しかしその表情は明るかった。「すべての未来はここから始まるんだ」。自分に語りかけるように、そして、マナにエリスにセエレに話しかけるように、ノウェはその力強き言葉を発した。

……女神の封印の歴史。赤き竜と一人の男が戦った過去。多くの犠牲。世界の崩壊。人間が自らの手で創り出した新しき世界は、それらの事柄があっての存在である。それらを忘れずに、この何もない世界をノウェたちは新たな人間の歴史として歩き続けていくことだろう……。

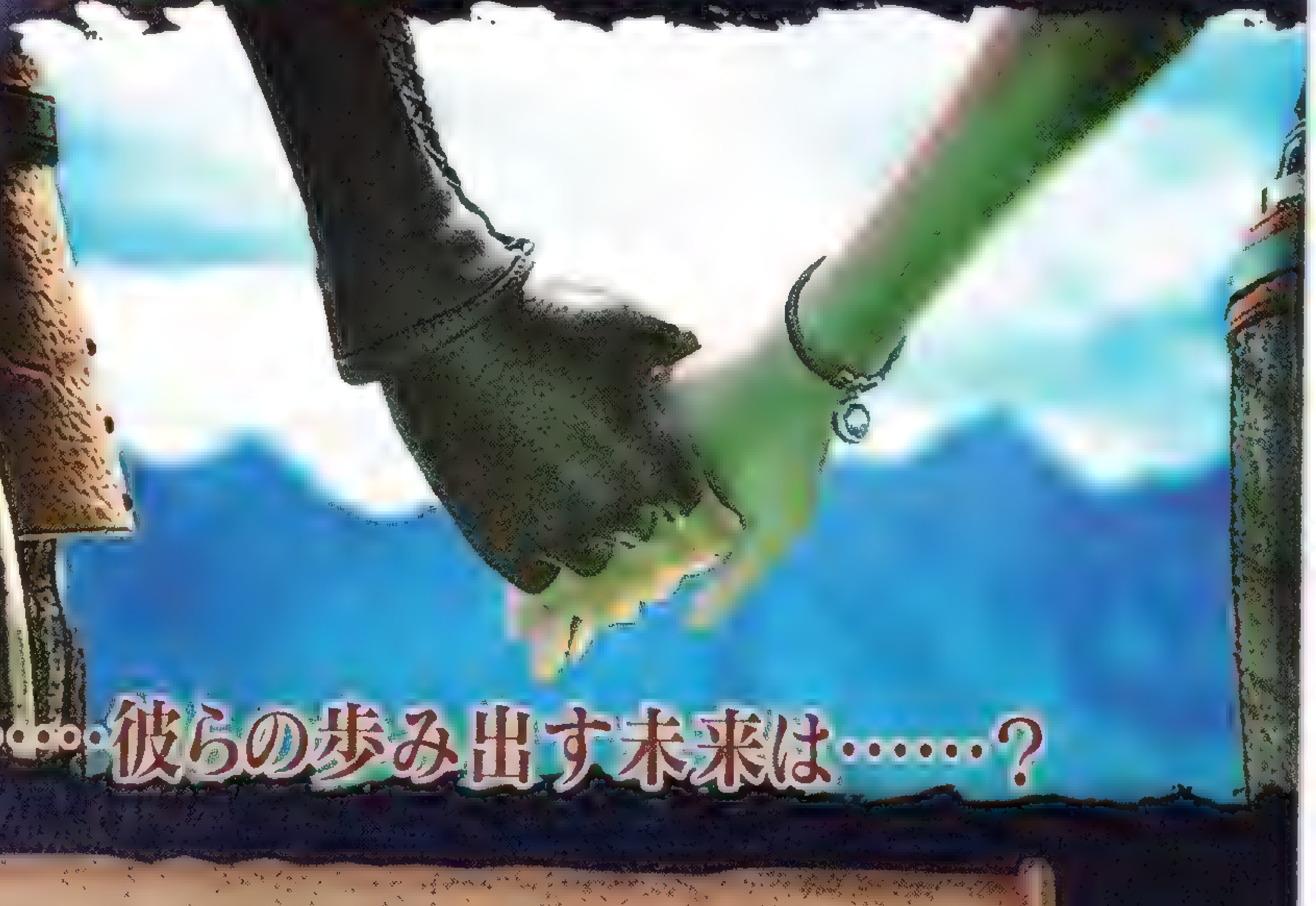
何もない世界の行く末は楽園か業火に見舞われるのか……？

神が創り出した、人間を殲滅せし道具"骨の棺"はマナの手によって消滅した。そして神を超えようとし、人間を凌駕する存在"神竜族"はノウェの手によって消滅した。どちらも"人間"という存在をもって……。

神竜族であり父という存在を超えたノウェ。それはこの世界から竜という存在の消滅を意味する。骨の棺の消滅は、封印による世界の平穏という、神が創り出した悪しき呪縛の解放を意味する。竜も封印もなき世界……。それは何にも縛られない人間だけの世界の始まりを意味する。これからの世界を憂いセエレは言う「楽園を築くか、業火に見舞われるかは人間次第」だと……。







……彼らの歩み出す未来は……？

神と竜……その長き呪縛が解き放たれる時、新しき未来が始まるだろう

EndingC End



CHAPTER 5

FREE MISSIONS CAPTURE

DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE

【フリーミッション攻略】

フリーミッション攻略の見方

地上戦　空中戦

フリーミッション攻略では、ミッションごとに、マップ、データ、基本戦術を紹介している。



❶タイトル
そのフリーミッションのタイトル。

❷出現タイミング
そのフリーミッションが出現する時期。1周目をクリアしないと出現しないミッションも存在する。

❸ミッションフローチャート
そのフリーミッションを構成する、各ミッションのフローチャート。ここにある順番でミッションは進んでいく。フローチャート内でPointA、Bのアイコンがあるミッションは、基本戦術のPointA、Bとリンクしている。また、フローチャート内にある1、2などのアイコンは、【ENEMY DATA】及びステージマップ上にあるアイコンとリンクしている。

❹ミッションマップ（地上戦）
地上戦となるステージのマップ。マップ上の各アイコンは、攻略ページにあるアイコンと同じとなっている。詳細は49ページを参照。

❺クリア条件
そのフリーミッションをクリアするための条件。

❻ENEMY DATA
そのフリーミッションで出現する敵、及びその総数。敵名の後ろにあるページ数は、敵データページで紹介しているページとリンクしている。

❼基本戦術
そのフリーミッションを攻略するための、基本となる戦術を紹介している。特にポイントとなる点については、PointA、Bとして解説している。

❽Character Recommendation
そのフリーミッションを攻略するのに、特にお勧めとなるキャラクターと、その戦術を解説している。

❾ミッションマップ（空中戦）
空中戦となるステージのマップ。概念図となっている。マップ上のアイコンは、攻略ページにあるアイコンと同じである。詳細は49ページを参照。

DRAG-ON DRAGOON 2

フリーミッション出現位置MAP

全26ミッションをすべてクリアできるか?

フリーミッションの全部で26個。それぞれのフリーミッションには、出現条件が設定されており、条件を満たさなければ挑むことができない。出現条件が困難なほど、難易度が高くなり、そのぶん強力な武器を入手することができる。

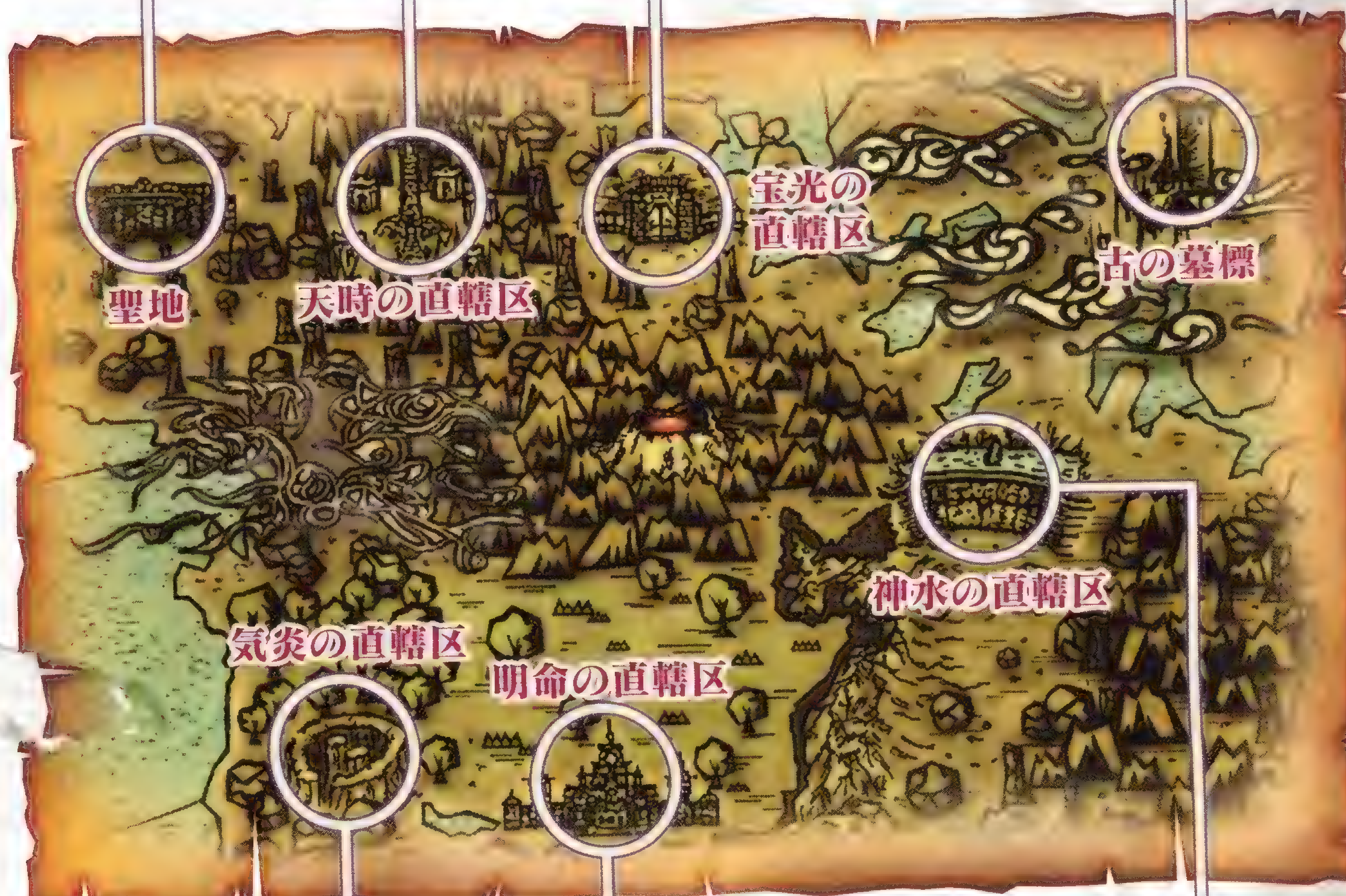
※1は1周目に出現、2は2周目に出現、3は3周目に出現することを示す。

- 聖地① 空中戦 ➡P246
- 女神の城① 地上戦 ➡P247

- 黄昏の丘① 空中戦 ➡P244
- 天時の直轄区① 地上戦 ➡P245
- 天時塔② 地上戦 ➡P257

- 無明の渓谷① 空中戦 ➡P242
- 宝光の直轄区① 地上戦 ➡P243
- 錆の町② 地上戦 ➡P255
- 光城郭② 地上戦 ➡P256

- 古の墓標③ 空中戦 ➡P259
- 古の墓標内部③ 空中戦 ➡P260
- 赤い記憶③ 地上戦 ➡P261



- 深淵なる大地① 空中戦 ➡P238
- 気炎の直轄区① 地上戦 ➡P239
- 閉じられた地② 地上戦 ➡P253
- 炎洞塁② 地上戦 ➡P254

- 恵沢の平原① 空中戦 ➡P236
- 明命の直轄区① 地上戦 ➡P237
- 大神殿中庭①～⑤② 地上戦 ➡P248～252
- 大神殿③ 地上戦 ➡P258

- 嘆きの水脈① 空中戦 ➡P240
- 神水の直轄区① 地上戦 ➡P241

空中戦

Free mission 01　1周目　出現フリーミッション

恵沢の平原：上空

出現タイミング　第二章開始時



基本戦術
-Basic Tactics-

すべての敵を視界に捉えておこう

最初のフリーミッションなので、難易度はかなり低い。空中戦の、特にロックオンの練習をするミッションだと考えよう。ロックオンのコツは、敵に近付きすぎないこと。敵を遠方で追尾弾を発射。近付きすぎたら急加速で距離を取り、反転して敵に再接近していく。慣れてきたら、通常のファイヤーボールでの撃墜にも挑戦してみよう。



←ガーゴイルキューブはほとんど動かないので、通常弾でも狙いやすい。

ミッションフローチャート

恵沢の平原上空に"ガーゴイルキューブ"の群れが！すべて破壊しろ！　1～4　POINT A　POINT B

POINT A　敵の攻撃を気にする必要はほとんどない

ガーゴイルキューブには、体当たりと光弾の攻撃法を持つが、レグナが接近しないと攻撃してこない。遠距離から狙い撃てばほぼ確実だ。



POINT B　レグナのレベルが足りない時にも利用しよう

上空のフリーミッションは、クリアして武器やアイテムが手に入ることはない。しかし、地上のフリーミッションへ進むためにはほぼ必須。必ず1度はプレイし、レグナで挑むボス戦の前などにも、レベル上げに利用するといいだろう。

【クリア条件】
敵を全滅させる！

【ENEMY DATA】　総数／216体

1 ガーゴイルキューブ×20→P373
2 ガーゴイルキューブ×56→P373
3 ガーゴイルキューブ×72→P373
4 ガーゴイルキューブ×68→P373

Free mission 02　1周目　出現フリーミッション

地上戦

明命の直轄区：地上

出現タイミング 【恵沢の平原】上空クリア後



※扉①と②は七章クリア後開けることができる
3～5は七章クリア後出現
※DEは七章クリア後のみとれる
2と8は七章クリア後は出ない
□は七章クリア後のみ行く事ができる

基本戦術 -Basic Tactics-

敵を倒すのは、武器入手の後で

恵沢の平原をクリアするとプレイ可能となる。第一～七章までのクリア条件は、一定数の敵を倒した後に出現するオーガの打倒。ただし、オーガを倒すだけでは杖「痩躯の魔導師」は手に入らない。先に宝箱から「錆びついた鍵」を手に入れ、マップ南東の鉄格子の先にある宝箱を取りに行こう。第八章以降に剣「少年の欲望」を入手する際も、先に宝箱を取りに行くという手順は同じ。第八章以降はオーガではなく、ベヒモスが出現。また、敵を倒しすぎるとクリアとなってしまう。レグナに乗り、洞窟の直前まで移動。以降、明命窟では立ち塞がる敵のみを倒しながら進んで武器を入手。

ミッションフローチャート

直轄区に再び魔物が現れた！魔物を斬り捨てろ！ 1

直轄区に出没した"オーガ"を狩れ！ 2 POINT A

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】 総数／170体　※総数／257体

1 ゴブリンポーチャー×104➡P356　ホブゴブリン×45➡P357
2 オーガ×3➡P356　ゴブリンポーチャー×18➡P356
※3 アンデッドナイト×11➡P357
ホブゴブリン×40➡P357
※4 ベヒモス×3➡P357　ホブゴブリン×12➡P357
※5 アンデッドナイト×3➡P357
※3・4・5は第七章クリア後に出現する敵

【宝箱】

A 錆びついた鍵　B 痩躯の魔術師(300G)➡P313
C 王位簒奪者の槍(100G)➡P327　D 血のついた鍵
E 少年の欲望(1000G)　➡P279

【木箱】

A 300G

POINT A　ユーリックが倒れた後に再び訪ずれよう

この通路の突き当たりにある扉は、第七章クリア後でなければ進むことができない。クリア後に再び訪れれば、扉が開放されている。



Character 推奨キャラクター Recommendation

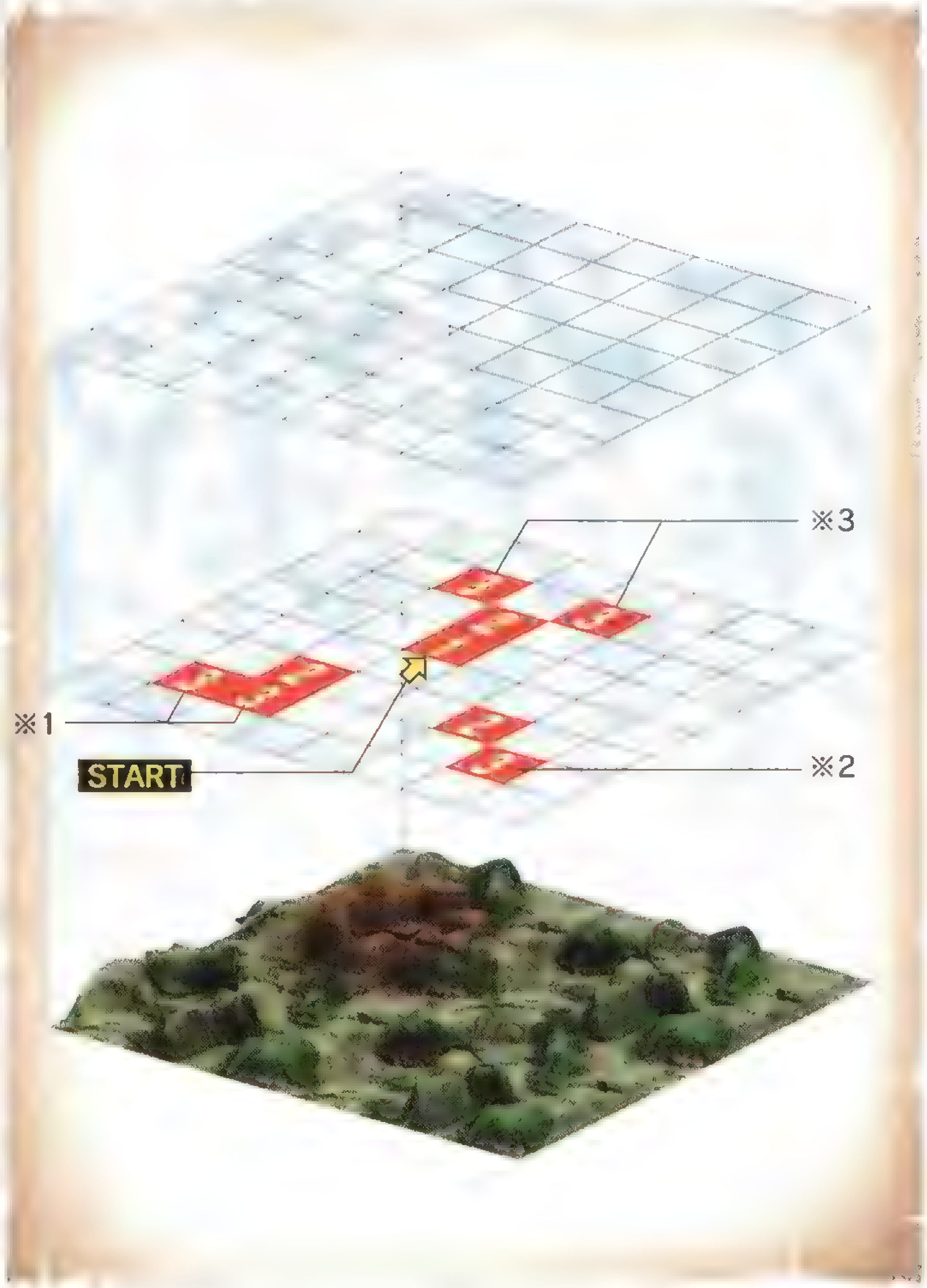


ノウェ自身で戦っても、無論問題はない。だが、蟻の子のように群がるゴブリン、ホブゴブリンをいちいち相手にするのは時間の無駄。レグナで一気に倒してしまった方が簡単だ。彼らは空中への攻撃手段を持たないので、安全確実でもある。

空中戦

深淵なる大地：上空

出現タイミング　第三章開始時



基本戦術
-Basic Tactics-

2回目の敵増援では何を倒す？

初めに遭遇するガーゴイルキューブを倒すと、バット、ガーゴイルキューブ、グリフォンの3種の増援があり、これらのいずれかを倒すかで次の敵増援の種類が変化する。一番数が少ないのはグリフォン。だが、難易度を考えると、ガーゴイルキューブかバットがはるかに楽。どれを倒すかは、自分の技量を顧みて決めよう。



⬅ガーゴイルキューブは、とにかく数が多い。ロックオンでまとめて撃破しよう。

ミッションフローチャート

- "ガーゴイルキューブ"に取り囲まれた！すべて破壊しろ！ 1
- 新たな魔物達が出現した！撃ち落とし、突破しろ！※ 2 (POINT A)
- ガーゴイルキューブがさらに集まってきた！一気に破壊してしまえ！ 3 ※1
- 仲間の死に呼び寄せられ、さらに"グリフォン"の群れが！冥土の仲間の元へ送り出せ！ 3 ※2 (POINT B)
- 血の臭いでさらに"バット"の群れが集まってきた！まとめて灰にしてしまえ！ 3 ※3

※倒した魔物の種類によって増援の種類が変わる

【クリア条件】
敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】 総数／※1：104体　※2：20体　※3：51体

1 ガーゴイルキューブ×16➡P373
2 ガーゴイルキューブ×10➡P373
　グリフォン×1➡P374　バット×5➡P373
3 ※1　ガーゴイルキューブ×78➡P373
3 ※2　グリフォン×3➡P374
3 ※3　バット×30➡P373
　※2の倒した敵の種類により増援が変化

POINT A　バット戦はスライド移動を多用して、超音波を避けよう

バットとレグナの射程は同等で、ロックオンすると同時に超音波を放ってくる。ただし、攻撃は直進的なので、横へかわせば問題ない。



POINT B　グリフォンは2種類の攻撃法があるので要注意！

グリフォンは、最初の増援で1体、次の増援で3体出現する。遠距離だと追尾弾、接近すると体当たりと、攻撃に隙がない。追尾弾をかわしつつロックオンして攻撃が常道だろう。急加速で常に動き回りながら戦うよう心がけよう。

Free mission 04　1周目　出現フリーミッション

地上戦

気炎の直轄区：地上

出現タイミング【深淵なる大地】上空クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

来訪するタイミングは慎重に

このミッションの目的は、2本の長剣を入手すること。ただ、三章の開始時に訪れると、ノウェ1人で戦わなければならない。ほとんどの敵はレグナで対応できるが、最後にノウェが苦手とするアンデッドナイトが出現する。エリスがプレイヤーキャラから外れてしまっているので、マナやユーリックが仲間になってから訪れるのも1つの手だ。騎士団員も巻き込んでしまうが、ゴブリンなどをレグナで攻めても問題はない。武器の入った宝箱は、マップ北東と南の洞窟にある。アンデッドナイトを倒さなければクリアにはならないので、先に取るか後に回すかはプレイヤーの判断になる。

ミッションフローチャート

- 封印騎士団員が魔物に襲われている！人々を襲う魔物を倒せ！ 1
- "ゴブリン"の群れが襲いかかってきた！群れに指示する"ゴブリンシャーマン"を倒せ！ 2 POINT A
- 洞窟の先に、血と肉に飢えた亡霊が現れた！奴らを地獄に叩き戻せ！ 3

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】 総数／137体

1 ゴブリンシャーマン(炎)×6➡P359
ホブゴブリン×18➡P357

2 ゴブリンシャーマン(命)×6➡P359
ホブゴブリン×92➡P357

3 アンデッドナイト×2➡P357
ホブゴブリン×13➡P357

【宝箱】

A 結束の剣(200G)➡P293　B 連合軍兵士の剣(200G)➡P291

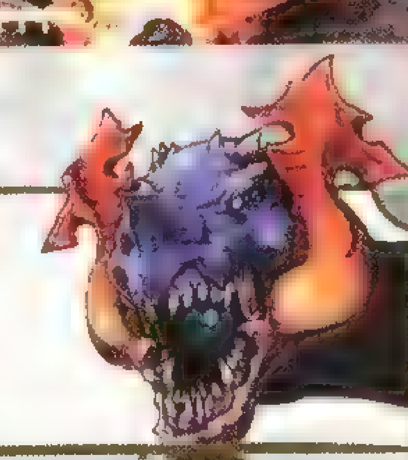
【木箱】

A 100G　B 100G　C 300G

POINT A ゴブリンシャーマンの対空魔法は相殺可能

ゴブリンシャーマンは、レグナにも攻撃してくる。だが、ファイヤーボールで打ち消せるので、ホバリングからの通常弾で攻めよう。





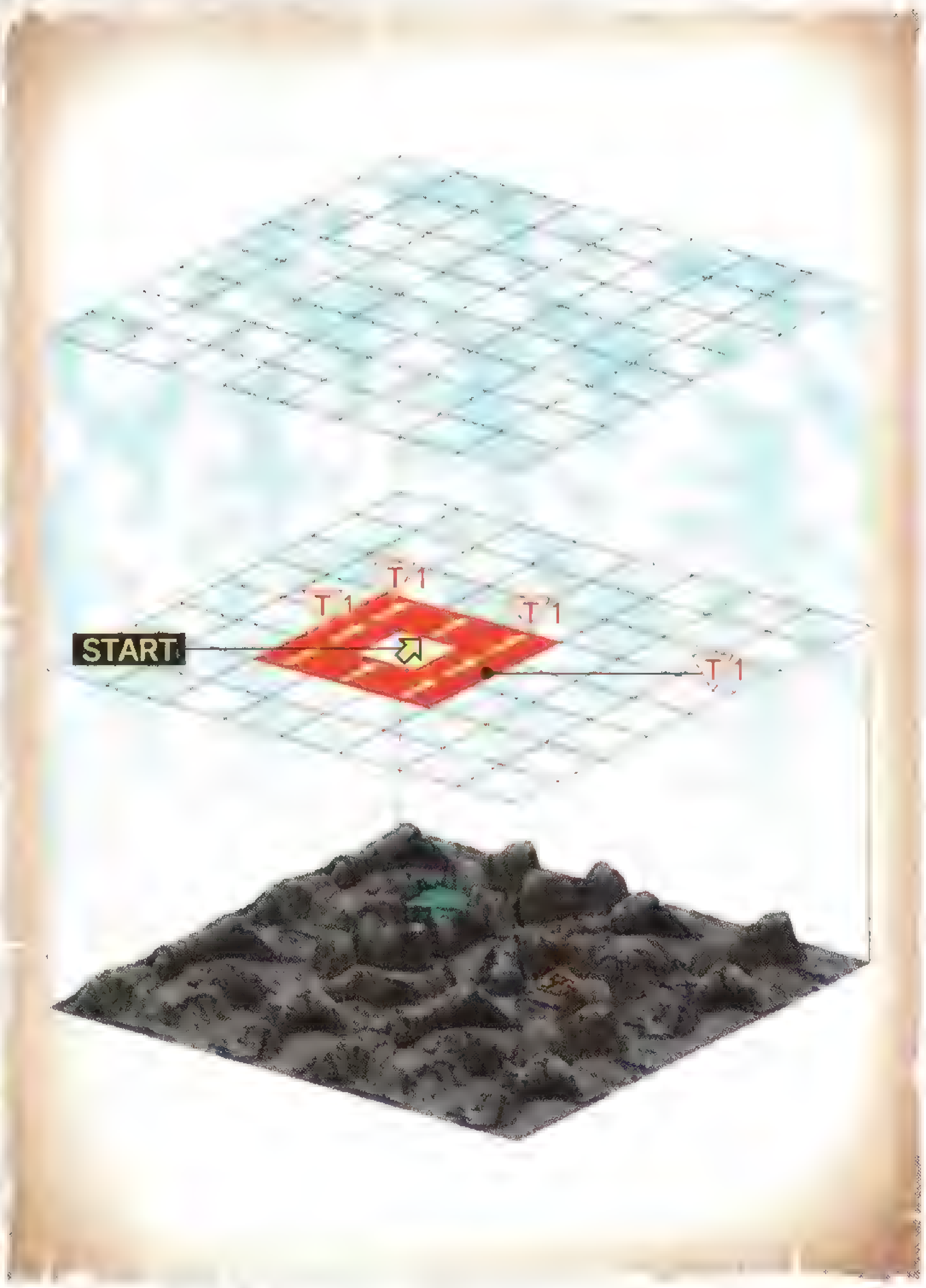
Character 推奨キャラクター Recommendation

ゴブリン、ホブゴブリンのほとんどは、レグナに倒してもらえばいい。洞窟内のアンデッドナイトと対する時は、攻撃スピードに注意しよう。斧は重いので、ただ振り回すのではなく、弾き返しから確実に攻撃を当てていくように。

嘆きの水脈：上空

空中戦

出現タイミング　第四章八節終了後



基本戦術
-Basic Tactics-

ブレススフィアでまとめて攻撃

敵は封印騎士団。飛空艇と高速飛空艇の混成部隊だ。まずは飛空艇から狙おう。追尾弾でHPを削るのは基本戦術だが、撃墜は通常のファイヤーボールで行いたい。運が良ければブレススフィアが出現し、複数の敵を一気に攻撃できる。全滅後の増援はないが出撃機数が多いので、1機ずつ墜としていると、不利な状況におちいることもある。



←特殊ブレスは入手後即座に使っていい。増援がないので出し惜しみは無意味だ。

ミッションフローチャート

封印騎士団の"飛空艇部隊"が勝負を挑んできた！
主力部隊を落とし、己の力を見せつけろ！

POINT A 飛空艇の攻撃は色が違うので識別しやすい

飛空艇の放つ水弾は青色。一方、レグナの攻撃は赤なので、一発で見分けがつく。発射を確認してから避けても十分に間に合う。



POINT B 高速飛空艇は真正面からファイヤーボールで

高速飛空艇は、機体の前方にしか攻撃できないので、レグナに正対して飛行してくることが多い。上下移動もないので、ファイヤーボールが確実に命中する。ただし、攻撃後に横へスライドしないと、レグナも被弾してしまうので注意しよう。

【クリア条件】

高速飛空艇を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数 32体

1 飛空艇(水)×28➡P370　高速飛空艇(水)×4➡P370

Free mission 06　1周目　出現フリーミッション

地上戦

神水の直轄区：地上

出現タイミング 【嘆きの水脈】上空クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

すべての敵を相手にするのは危険

神水の直轄区全域に渡る、広大なミッションとなる。すべての敵を倒しがなら進むと、かなりの長期戦になり体力的に厳しい。水門が閉じられてしまうエリア以外の敵は倒さなくても先へ進めるので、HP、回復アイテムを考慮しながら判断しよう。

このミッションで最も注意すべき敵は、弓兵だ。レグナのファイヤーボールで打ち消せるのだが、矢の連射速度がレグナの攻撃より速く、相殺が追いつかない。地上戦では、矢が着弾時に爆発するので、サイドステップでもかわせない。懐へ飛び込んで攻撃するときも、横から別の弓兵に狙われる可能性が高いので、防御の意識を切らさないように。

ミッションフローチャート

- 騎士団の残党が再び集結している。奴らを壊滅させろ！ 1
- 騎士団が立ちはだかり同時に空に魔物が現れたようだ。レグナが上空の魔物の相手をしている間に打ち破れ！ 2
- 谷側の門が開いた。先に向かいレグナと合流しろ！ 3 POINT A
- レグナと合流した。さらに先へと進め！ 4
- レグナを撃ち落さんと"魔術師"達が待ち構えていた！返り討ちにして水城砦へ向かえ！ 5
- 水門は開き、禍々しい気配はさらに高まっている。水城砦へ急げ！
- 水城砦にたどり着いた！まずは水城砦周りの兵を倒せ！ 6
- 儀式を行っていた魔術師達が打って出てきた！悪事を繰り返す前に奴らを屠れ！ 7
- ついに水城砦の最後の部隊が現れた！ 8

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】 総数／227体

1	一般兵士(水)×37➡P350　弓兵(水)×33➡P354
2	一般兵士(水)×30➡P350　護衛兵(水)×2➡P351
3	一般兵士(水)×5➡P350
4	弓兵(水)×24➡P354
5	魔術師(水)×10➡P352
6	一般兵士(水)×60➡P350　護衛兵(水)×6➡P351
7	魔術師(水)×5➡P352
8	護衛兵(水)×5➡P351　魔術師(水)×10➡P352

【宝箱】

A ハンチの槍 (300G)➡P330

【木箱】

A 300G　B 300G　C 300G　D 300G
E 300G　F 1000G

POINT A ハンチの槍を取るのを忘れないように

レグナとの合流地点の先に「ハンチの槍」がある。宝箱の近くではレグナから降りられないので、面倒だが走って取りに行こう。

Chap. 5 フリーミッション06 神水の直轄区

無明の渓谷：上空

空中戦

出現タイミング　第七章開始時



基本戦術
-Basic Tactics-

スプラッシュブレスがあると便利

封印騎士団飛空艇部隊がメインの敵。＋αとして、ガーゴイルキューブとデスポッドが出現する。2回目の増援にデスポッドがいることを考え、最初の増援のガーゴイルキューブをファイヤーボールで倒し、スプラッシュブレスをできるだけ多く確保しておこう。ファイヤーボールでは厄介なデスポッドも、弱点を突けば撃墜も楽になる。



←スプラッシュブレスは、1つ33発。2つは取って、66発は持っておきたい。

ミッションフローチャート

"飛空挺団"が攻撃を仕掛けてきた！竜の力で迎え撃て！	1	POINT A
"魔物部隊"の大増援が投入された！すべての敵を撃ち破れ！	2	POINT B
新たな敵がレグナを迎え撃つ。すべての敵を倒せ！	3	

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／149体

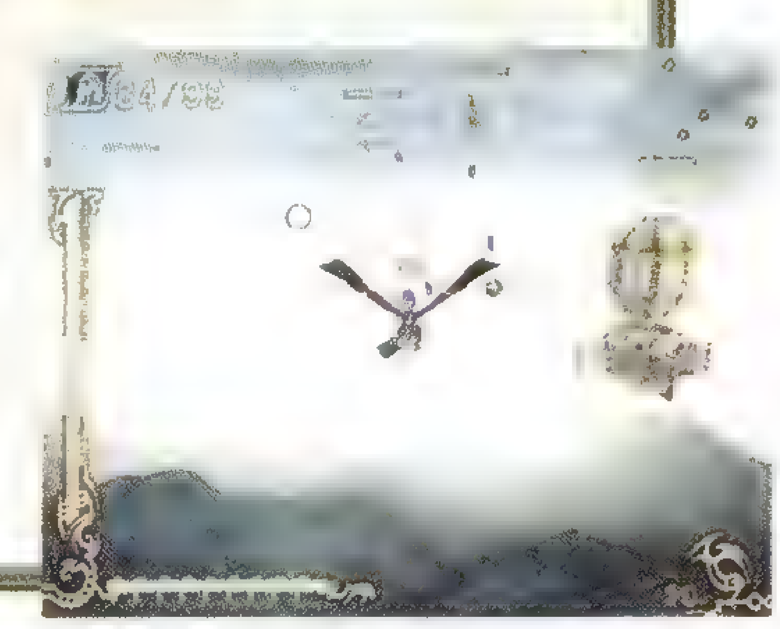
1 飛行艇(光)×18➡P370

2 クリムゾンガーゴイルキューブ×120➡P373
飛行艇(光)×5➡P370

3 高速飛空艇(光)×2➡P371
デスポッドA×4➡P374

POINT A　飛空艇からのブレススフィアは、逃してもいい

クリムゾンガーゴイルキューブに備えて、ブレススフィアを入手しておく。複数の敵を一気に攻撃するには、レイブレスが効果的だ。



POINT B　最弱の敵だからといって、あなどるべからず

ガーゴイルキューブの攻撃のバリエーションが増えてくる。直角に曲がりながらレグナを追うガーゴイルレーザーや、接近時の自爆など、止まっているとダメージを受けやすい。ジグザグに飛行しつつ、距離を取って攻撃を仕掛けよう。

Free mission 08　1周目　出現フリーミッション

地上戦

宝光の直轄区：地上

出現タイミング 【無明の峡谷】上空クリア後



1の倒した部隊によって増援2〜3は3種類に分かれる
◆は敵データ※1　◆は敵データ※2　◆は敵データ※3　1は共通

基本戦術 -Basic Tactics-

キャラ別のレベル上げはココで！

初期配置の敵は、北に騎士団兵、東に魔術師団、南にモンスター群が出現する。一群を全滅させると、増援が同系列に変化するので、お好みの敵を出現させられるということになる。エリス以外の3人は、それぞれ得意とする敵が選べるので、経験値稼ぎがしやすいミッションだ。長剣「信義」入手後も、何度か通っていいミッションだ。



←護衛兵と弓兵は必ず出現するが、魔法やノウェで対応すれば問題ないはず。

ミッションフローチャート

"封印騎士団混成部隊"が光城郭前に集結した！
まずは、どれかひとつの部隊に的を絞り撃破しろ！　1

封印騎士団の"魔物部隊"が出現！ただちに撃破しろ！　2 ※1　POINT A

封印騎士団の"魔術師小隊"が出現！ただちに撃破しろ！　2 ※2

封印騎士団の"弓兵部隊"が出現！ただちに撃破しろ！　2 ※3

封印騎士団の"護衛兵部隊"が救援に駆けつけた！その鎧ごと切り刻め！　3

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】 総数／※1 157体　※2 179体　※3 118体

1 一般兵士(光)×25→P350　ホブゴブリン×15→P357
魔術師(光)×5→P352

※1 2 一般兵士(光)×30→P350　弓兵(光)×20→P354
3 一般兵士(光)×40→P350　護衛兵(光)×6→P351
弓兵(光)×16→P354

※2 2 一般兵士(光)×39→P350　ホブゴブリン×30→P357
3 護衛兵(光)×5→P351　ホブゴブリン×50→P357
弓兵(光)×10→P354

※3 2 一般兵士(光)×20→P350　魔術師(光)×7→P352
3 一般兵士(光)×30→P350　護衛兵(光)×4→P351
魔術師(光)×12→P352

※1: 1に出現する一般兵士(光)を一番最初に全滅させた場合に出現
※2: 1に出現するホブゴブリンを一番最初に全滅させた場合に出現
※3: 1に出現する魔術師(光)を一番最初に全滅させた場合に出現

【宝箱】

A 処刑台の記憶(600G)→P340　B 信義(500G)→P300

【木箱】

A 1000G　B 200G

POINT A

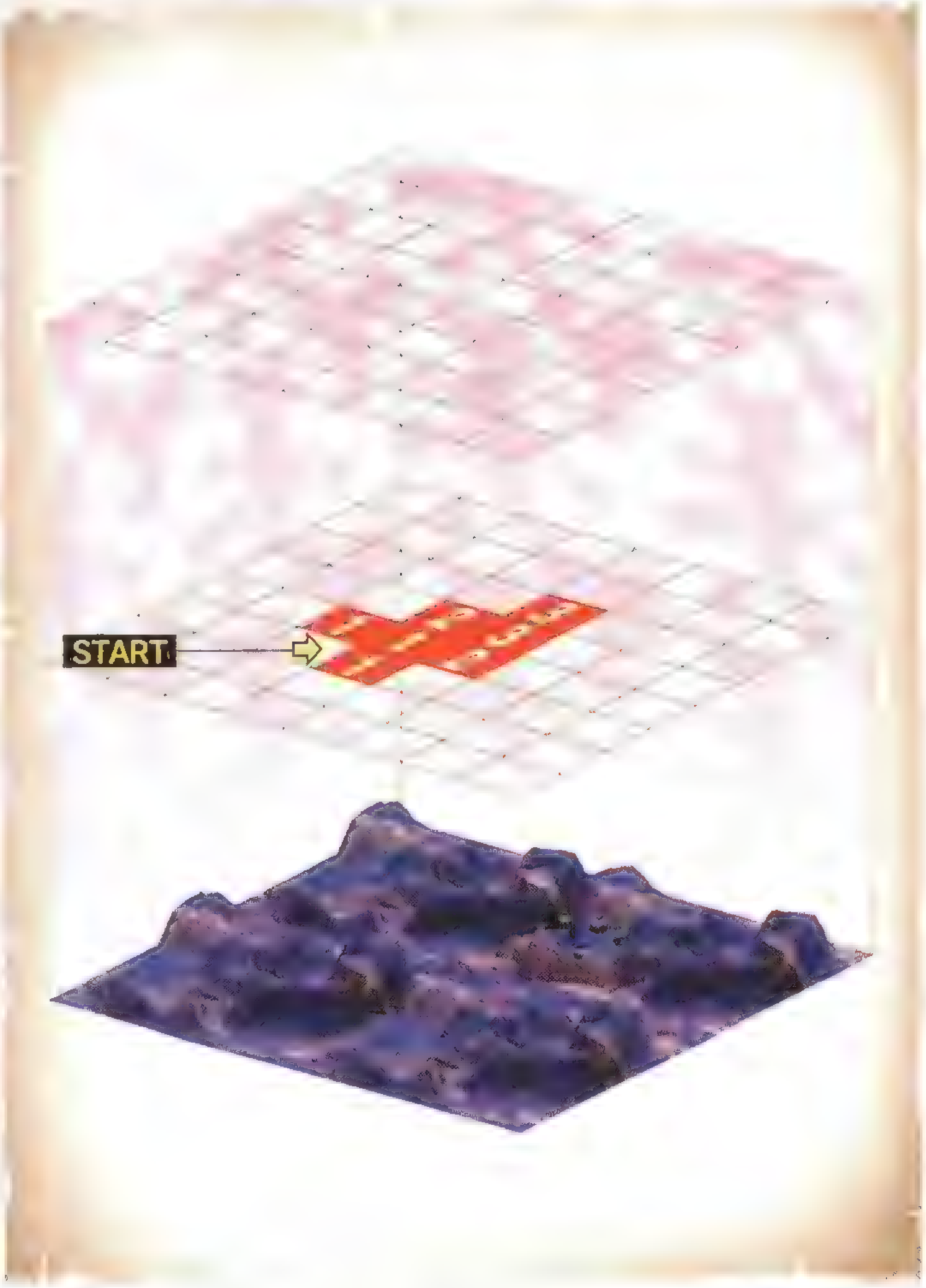
楼上の弓兵は、レグナに乗って遠方から倒そう

弓兵とレグナの射程を比べると、レグナの方が圧倒的に長い。敵が見えなくとも命中するので、遠方で滞空し、通常弾で狙おう。

空中戦

黄昏の丘：上空

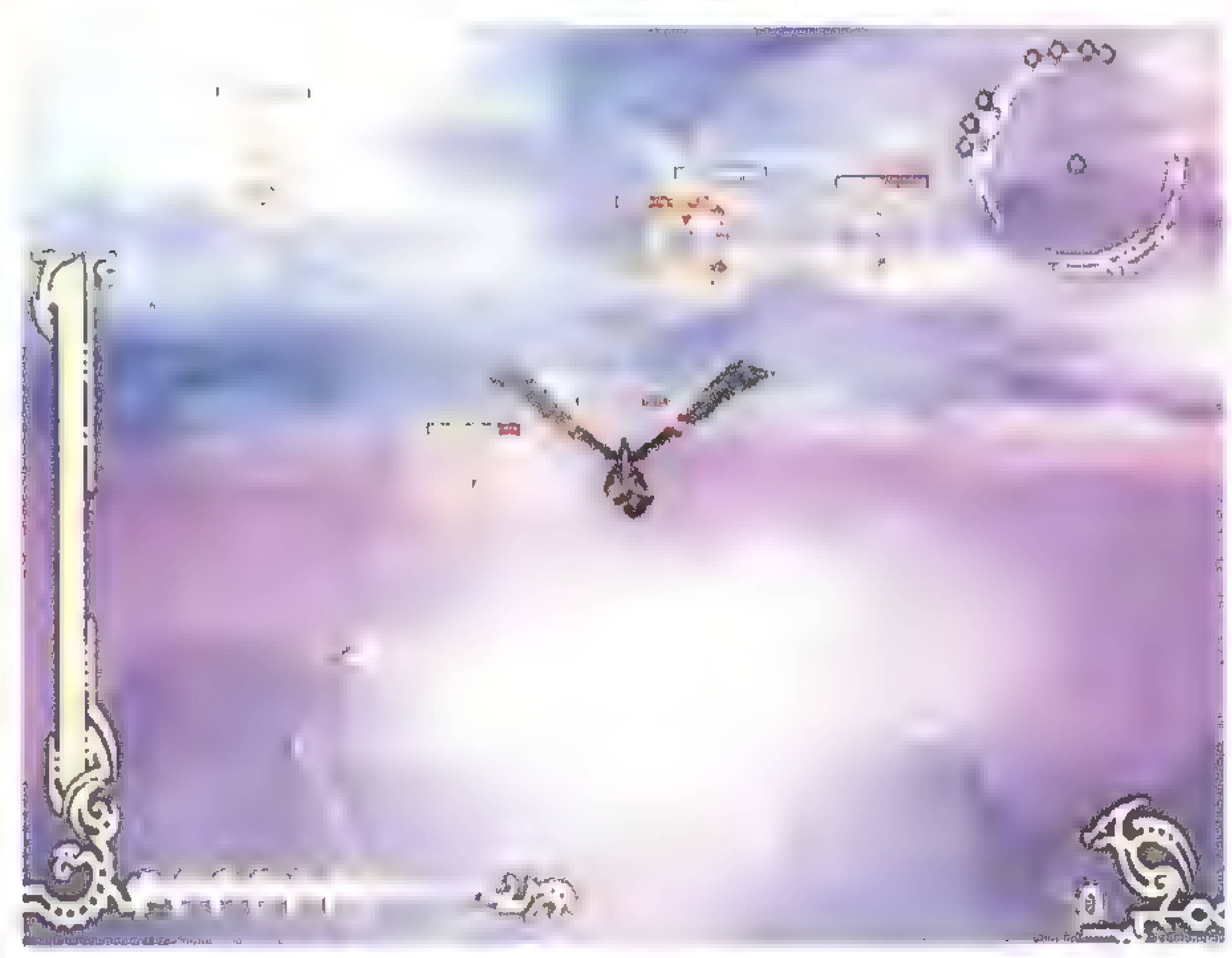
出現タイミング　第九章開始時



基本戦術 -Basic Tactics-

着実に敵を撃破していこう

敵は封印騎士団。飛空艇と高速飛空艇と、戦い方は今までに経験した通りだ。飛空艇の数の多さが目立つが、追尾弾でダメージを与え、ファイヤーボールで止めを刺す戦法で問題ない。1周目なら追尾弾4発のあとファイヤーボール1発で撃墜できるだろう。特殊ブレスを有効に使えば、ダメージを受けることも少なくなる。



⬅ロックオンの個数が増えたので、追尾弾だけで撃墜することも可能だ。

ミッションフローチャート

1. 封印騎士団の"精鋭部隊"が集結！撃墜し、黄昏の丘を奴らの爆炎で染めろ！（POINT A）
2. さらなる援軍、"高速飛空艇団"が駆けつけた！力の違いを見せつけてやれ！（POINT B）
3. 天時塔上空に"高速飛空艇"が出現！最後の部隊だ。撃墜しろ！

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／41体

1. 飛空艇(命)×10➡P370　飛空艇(炎)×10➡P370
2. 飛空艇(命)×15➡P370　高速飛空艇(水)×2➡P370
3. 高速飛空艇(命)×1➡P371　高速飛空艇(光)×1➡P371　高速飛空艇(炎)×1➡P371　高速飛空艇(水)×1➡P370

POINT A 速度差がある敵の攻撃を見極めながら戦おう

飛空艇の攻撃には、直線弾と山なりのものがある。追尾能力こそないものの、弾の速さを考慮して避けないと、被弾率が上がる。



POINT B 敵に合わせて、特殊ブレスを切り替えよう

追尾弾を撃ってくる敵がいないので、ブレススフィアが狙いやすい。数が多い飛空艇には、攻撃範囲の広いレイやシャイニングブレスがいい。直線的に向かってくる高速飛空艇には、連射が利くスプラッシュブレスが相性抜群だ。

Free mission 10　1周目　出現フリーミッション

地上戦

天時の直轄区：地上

出現タイミング【黄昏の丘】上空クリア後



光の壁①と②は、1、2 で壊れる
（どちらを先に光らせても、光の壁①から壊れる）

基本戦術 -Basic Tactics-

斬って斬って斬り進め！

第八章三節同様、数百人規模の騎士団との戦闘となる。キャラを問わず、最も経験値稼ぎがしやすいフリーミッションと言える。

武器は、振りが速く攻撃範囲の広いものを選ぼう。ほぼ間違いなく四方を囲まれるが、ある程度のダメージは無視してもいいだろう。チェインを、上手く繋げると四桁に届くほどなので、HP回復スフィアも頻繁に出現してくれる。城門内部へ入るまでは、お金も無視するくらいの気持ちでチェインを繋げよう。

天時塔外周部へ出たらレグナに乗れるようになる。ゴブリンシャーマンの火球はファイヤーボールで打ち消しながら、地上の敵を焼き払うといい。

ミッションフローチャート

封印騎士団の残党が天時塔に集結している！
天時塔に向かい、騎士団を制圧しろ！　1～3　POINT A

天時塔はすでに魔物の棲み処となっている。魔物の息の根を止めろ！　4

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／316体

1 一般兵士（命）×100➡P351　護衛兵（命）×4➡P352
2 一般兵士（命）×59➡P351　護衛兵（命）×6➡P352
　ゴブリンシャーマン（光）×13➡P359
3 護衛兵（命）×5➡P352
　ゴブリンシャーマン（光）×29➡P359
4 ホブゴブリン×76➡P357
　ゴブリンシャーマン（光）×24➡P359

【宝箱】

A 賢者の意志（1200G）➡P319　B 霞切り（1200G）➡P331

【木箱】

A 300G　B 300G　C 1000G　D 1000G

POINT A　レベル上げをするなら、弱い武器を装備しておく

チェインを繋げると、獲得経験値に倍率修正がつく。敵を簡単に倒さないことが重要なので、攻撃力の高い武器は逆に効率が悪い。



Character Recommendation 推奨キャラクター

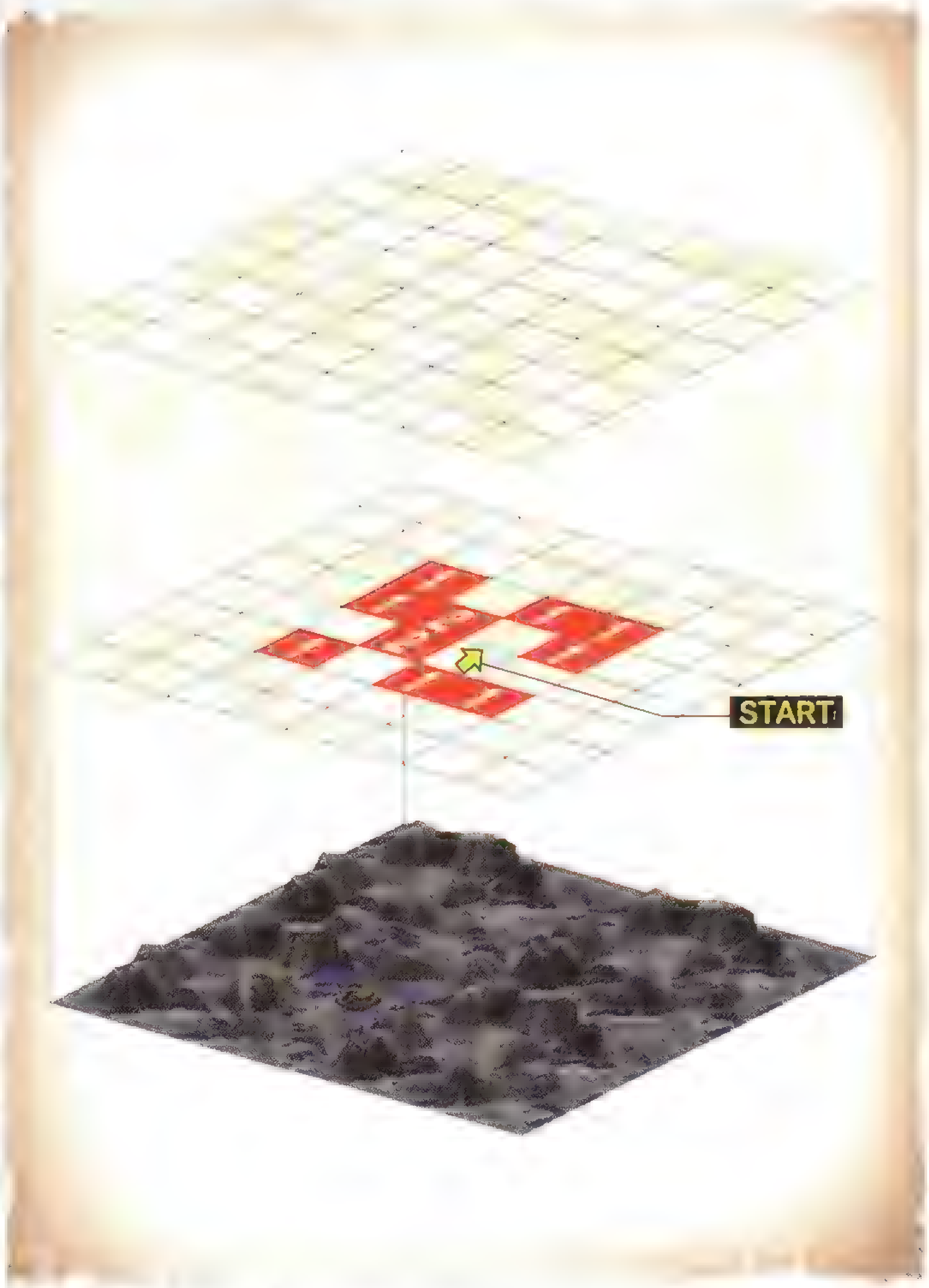


ミッションクリアが目的なら、騎士団との相性がいいノウェを使うべき。だが、レベル上げが目的なら、相性は考えなくていい。チェインを繋げることが目的なので、魔法の使用頻度は低い。アイテムは、HP回復アイテムを揃えておこう。

聖地：上空

空中戦

出現タイミング　第十章開始時



基本戦術
-Basic Tactics-

スペクター戦までは力を蓄えて

スピリット、スペクターの連戦。スピリットは動き回りながらの追尾弾で倒せるだろう。だが、4体同時に出現するスペクターは、なかなかの強敵。飛び道具に追尾能力がある上、闇雲に攻撃してもすべて鎌で弾かれてしまう。スペクターが鎌を振り上げる瞬間を狙って、ファイヤーボールを浴びせなければ勝機はない。



⬅はっきりと目視できる距離が、スペクターが鎌を振り上げる目安の位置だ。

ミッションフローチャート

聖地で悪霊どもが群れを成している……。灼熱の炎で浄化しろ！ 1

肉体を求める邪悪な亡霊が現れた。亡者どもを紅蓮の炎で焼き払え！ 2 POINT A POINT B

POINT A 攻撃をかわしたと思っても、まだ安心はできない

ブーメラン鎌は、避けた後に戻ってくる。目より耳で音を聞き分けるといい。鎌は横回転をしているので、上下移動でかわそう。



POINT B スペクターの隙は、相手の攻撃時に存在する

鎌を飛ばしてくる時は、スペクターに隙はない。鎌自体をブーメランとして投げた時と、接近時、鎌を振り上げる時に、ファイヤーボールが命中する。追尾弾のロックオンはせずに、注目と急加速で攻撃のタイミングを伺おう。

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／40体

1 スピリット×36➡P375

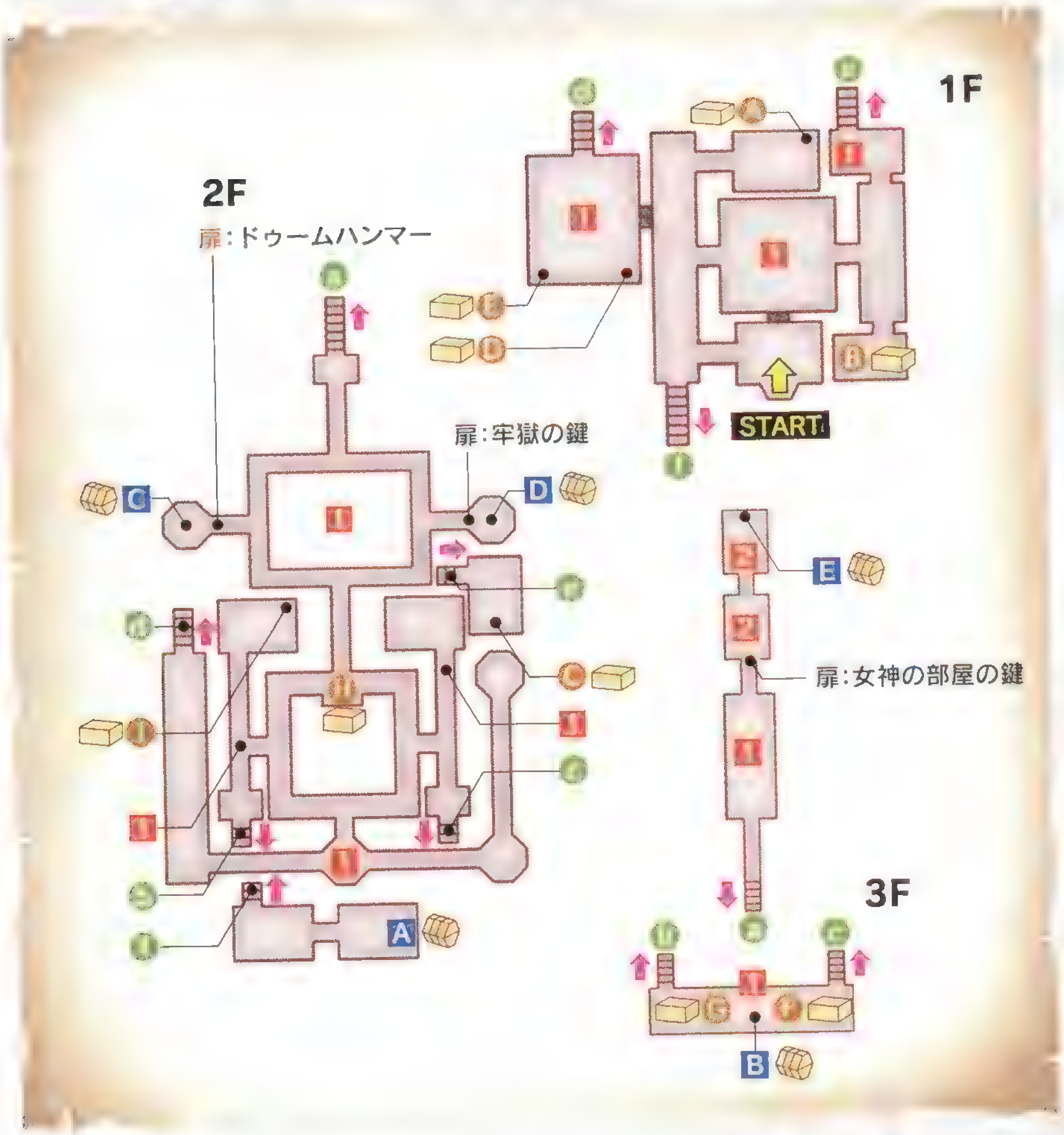
2 スペクター×4➡P375

Free mission 12　1周目　出現フリーミッション

地上戦

女神の城：地上

出現タイミング【聖地】上空クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

1周目に挑戦すると非常に厳しい

出現する敵は主にアンデッド系。ノウェはアンデッド属性を苦手とし、アンデッドナイトにはマナの魔法も利かない。エリスが使えるようになる2周目に持ち越したほうが安全かもしれない。あえて1周目で挑戦するなら、ノウェにはソニックバーストが使える武器を装備しておくといい。アンデッドナイトは、出現位置に近付くと地中から現れるので、少しずつ移動し、あまり一気に出現させないよう戦おう。2階のドゥームハンマーをすべて倒すと、マップ西側の牢獄が開き、槍「戒めの塔」が手に入る。「牢獄の鍵」では開かないので注意しよう。3階の女神の部屋の敵を全滅させるとクリアとなる。

ミッションフローチャート

この城は懐かしい感じがする……。3階の女神の部屋へ向かえ！ 1

今もこの地に思いを残す亡霊に囲まれた！全滅させろ！ 1 POINT A

POINT A 敵に囲まれたら、ソニックバーストで脱出しよう

敵を出現させすぎたら、自分の能力を一時的に高める間接魔法を使おう。敵を直接攻撃する魔法とは異なり、仕切り直しができる。



【クリア条件】

カイムの剣を取る。

【ENEMY DATA】 総数／80体

1 アンデッドナイト×56➡P357
ドゥームハンマー×8➡P358
2 アンデッドナイト×16➡P357

【宝箱】

A 牢屋の鍵
B 封槍・破天の円舞(1200G)➡P332
C 戒めの塔(1200G)➡P333
D 女神の部屋の鍵
E カイムの剣(1800G)➡P302

【木箱】

A 2000G
B HP回復スフィア
C 2000G
D MP回復スフィア
E HP回復スフィア
F MP回復スフィア
G HP回復スフィア
H HP回復スフィア
I 2000G

Character 推奨キャラクター Recommendation



エリスのレベルを気軽に上げるなら、このミッションがお勧め。エリス以外にも言えることだが、敵の防御が非常に堅いので、コンボを繋げすぎると攻撃後の隙に付け込まれやすい。5～6連のコンボは使わず、3～4発で止めておこう。

地上戦

大神殿中庭：その1

出現タイミング　第三章二節終了後



基本戦術 -Basic Tactics-

1人でクリアする必要はない

2周目から解放されるミッション。封印騎士団が相手なので、ノウェを主力として武器選択をしよう。途中に飛び入りで賞金稼ぎが乱入する。賞金稼ぎは無属性なので、ノウェで戦う必要はない。マナ、エリスの魔法で攻めると楽に戦えるはずだ。ノウェが騎士団相手にチェインを繋ぐ際、MP回復スフィアを交代したマナとエリスに取らせておこう。



←戦う場所をつねに移動しつつ、囲まれないように戦えば手強い相手ではない。

ミッションフローチャート

- 封印騎士団"遊撃部隊"が勝負を挑んできた！ 1
- "中級騎士一個小隊"が再び勝負を挑んできた！ 2
- 封印騎士団"混成部隊"が勝負を挑んできた！ 3 POINT A
- "賞金稼ぎ"が飛び入り参加！ 4
- "精鋭護衛部隊"が勝負を挑んできた！ 5
- 面子を潰された騎士団が一気に襲ってきた！ 6
- 騎士団はノウェ達の力を認め、宝箱を置いて去っていった……。

【クリア条件】
敵を全滅させる

【ENEMY DATA】　総数／181体

1 遊撃兵(無)×30➡P353
2 一般兵士(無)×50➡P350
3 一般兵士(無)×30➡P350　弓兵(命)×20➡P355
4 賞金稼ぎ×10➡P355
5 護衛兵(命)×3➡P352
6 一般兵士×25➡P350　護衛兵(命)×3➡P352
弓兵(命)×10➡P355

【宝箱】
A 囚われの女神(800G)➡P305

POINT A 弓兵を先に倒しておかないと、無駄なダメージを受ける

命の弓兵は、毒の矢を放ってくる。ガードでは防げないので、出現したらソニックバーストなどで、一般兵より先に倒してしまおう。

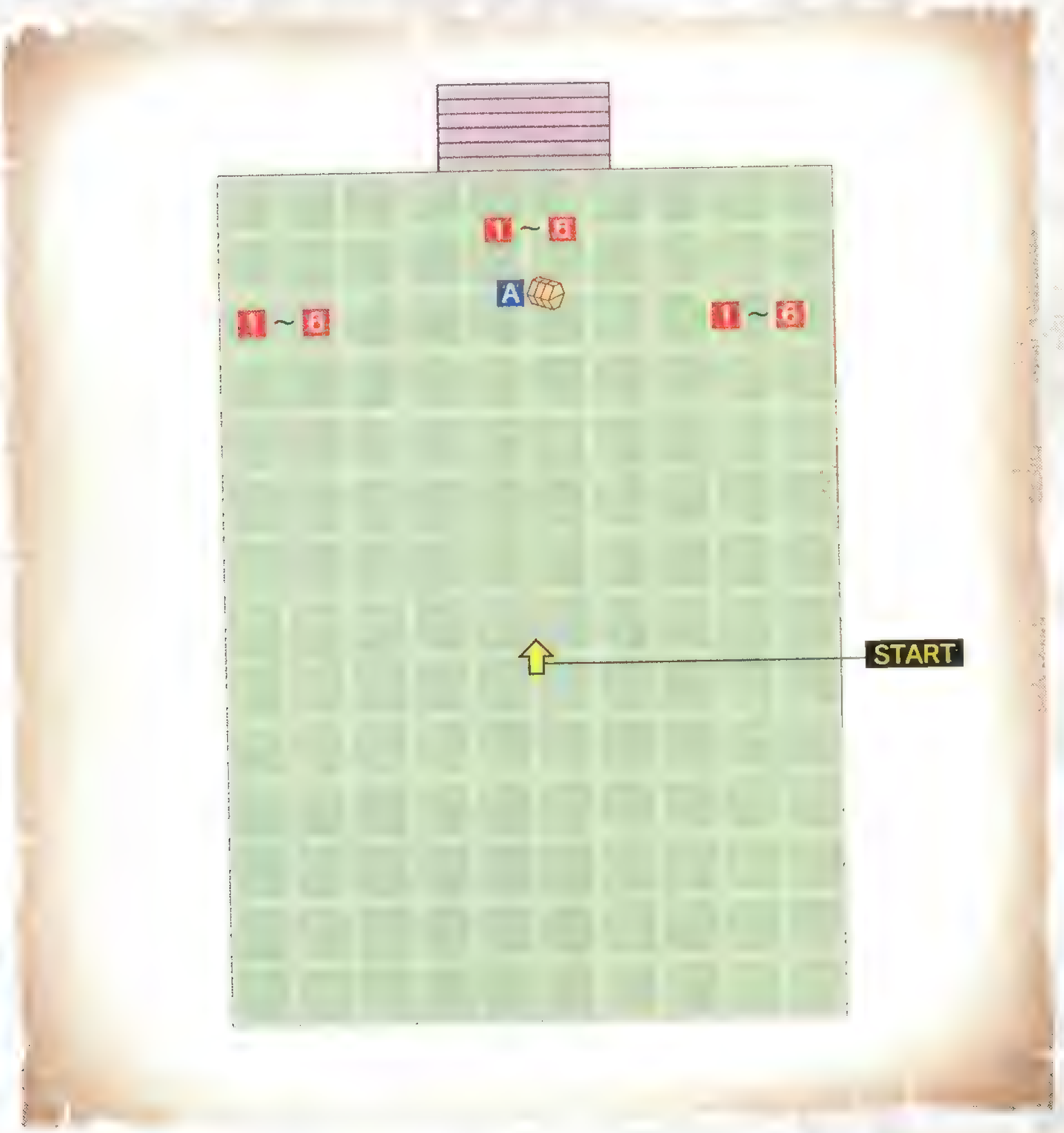


Free mission 14　2周目　出現フリーミッション

地上戦

大神殿中庭：その2

出現タイミング【大神殿中庭その1】クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

魔法はHP量を考えて使おう

魔術師軍団が相手なので、主力はマナだ。ダメージを受けるとMPが回復する点を鑑み、アイテムはMP回復よりHP回復を重視しよう。

水、光の魔術師は、近付いて殴る、を繰り返せばOK。炎の魔術師は仲間のHPを回復させる魔法を使う。魔法でまとめて倒す時も、倒しきれないと回復されてしまうので、魔法はまず複数の敵のHPを減らせてから使おう。魔術師を全滅させれば次へ進めるので、命の魔術師が召喚するアンデッドナイトは無視していい。セエレ直属魔導師は、壁に追い込んで殴らないとバックステップでかわされてしまう。魔法でまとめて攻めるが得策だ。

ミッションフローチャート

- 神水の直轄区を守護する、"水の魔術師"達が試合を申し込んできた！ 1
- 宝光の直轄区を守護する、"光の魔術師"達が試合を申し込んできた！ 2
- 気炎の直轄区を守護する、"炎の魔術師"達が試合を申し込んできた！ 3
- 明命の直轄区を守護する、"命の魔術師"達が試合を申し込んできた！ 4
- 魔術師達の頭目、"セエレ直属魔術師"達が現れた！ 5
- 面子を潰された魔術師が一気に襲ってきた！ 6 POINT A
- 魔術師達は去った……。ノウェ達の力を認め、宝箱を置いていった。

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／72体

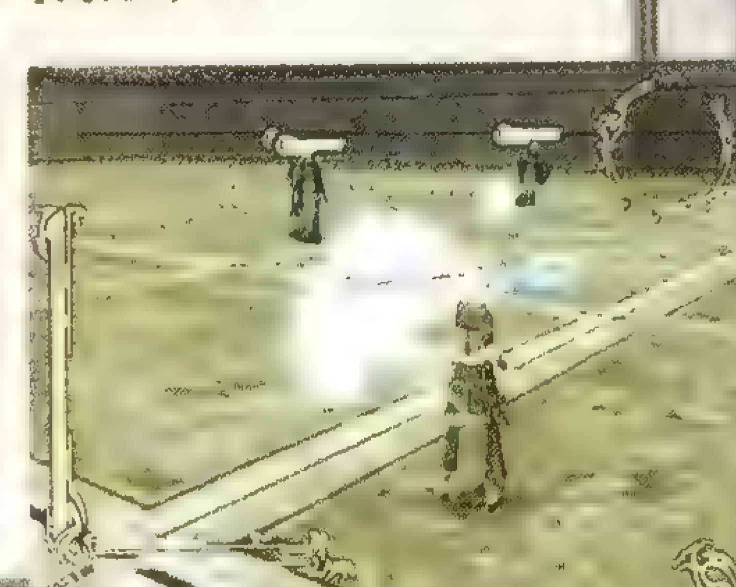
1 魔術師(水)×10➡P352
2 魔術師(光)×12➡P352
3 魔術師(炎)×15➡P352
4 魔術師(命)×5➡P352
5 セエレ直属魔術師×15➡P353
6 セエレ直属魔術師×3➡P353　魔術師(炎)×5➡P352
魔術師(水)×7➡P352

【宝箱】

A 不死鳥の囀り(1800G)➡P321

POINT A 最終手段として、ひたすら防御に徹する戦法も

攻撃をガードした時も、若干MPが回復する。壁を背に防御に徹し、MPが貯まったら敵の真ん中に飛び込んで魔法という戦法も。



Chap. 5 フリーミッション14：大神殿中庭 その2

大神殿中庭：その3

地上戦

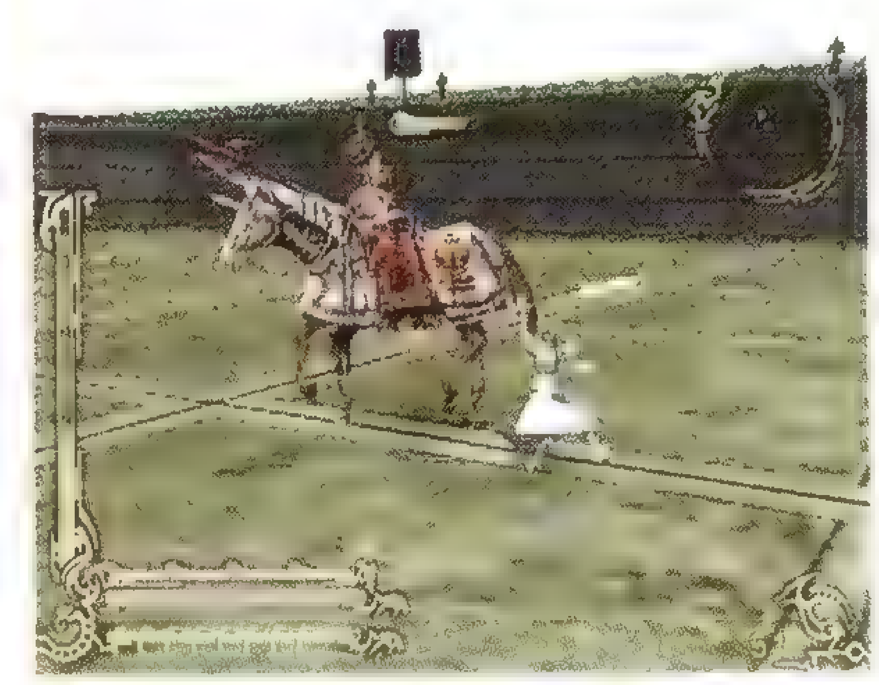
出現タイミング 【大神殿中庭その2】クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

敵を出しすぎずに戦えば簡単

アンデッド群が相手となるので、メインキャラはエリスで。ノウェも剣「救済の聖刃」を装備しておけば、互角以上に戦える。アンデッドナイトは、やはり出現位置に近付かないと現れない。少しずつ距離を測りながら移動し、出現したら後ろへ下がれば、1対1の勝負に持ち込むことも可能だ。なので、中庭を走り回らないよう気を付けよう。



←アンデッド騎馬兵は、右手に槍を持つ。サイドステップは、左へと回ろう。

ミッションフローチャート

- 地獄の淵より亡者どもが溢れ出した！ 1
- 亡者どもは増え続ける一方だ！冥土に送り返せ！ 2
- さらに兵の亡者どもが出現した！ 3 (POINT A)
- またもや兵の亡者が！ 4
- 亡者どもの頭目が現れた！ 5
- 面子を潰された亡者が一気に襲ってきた！ 6

亡者どもは去った……。
ノウェ達の力を認め、宝箱を置いていったようだ。

【クリア条件】
敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／90体

1 アンデッドナイト×10➡P357
2 アンデッドナイト×30➡P357
3 ドゥームソード×3➡P358
4 ドゥームソード×3➡P358　ドゥームハンマー×3➡P358
5 アンデッド騎馬兵×3➡P358
6 アンデッド騎馬兵×3➡P358　アンデッドナイト×30➡P357
ドゥームハンマー×5➡P358

【宝箱】
A 鷹羽根の槍（2400G）

POINT A ドゥームハンマーはノウェで戦ったほうがいい？

エリスのサイドステップは、頭の高さが変わらない。密着してから横移動しないと、ドゥームハンマーの攻撃が当たってしまう。ノウェは側転でかわすので頭の位置が下がる。距離を取っていてもかわせるので、背後へ回りやすい特徴がある。

Free mission 16　2周目　出現フリーミッション

地上戦

大神殿中庭：その4

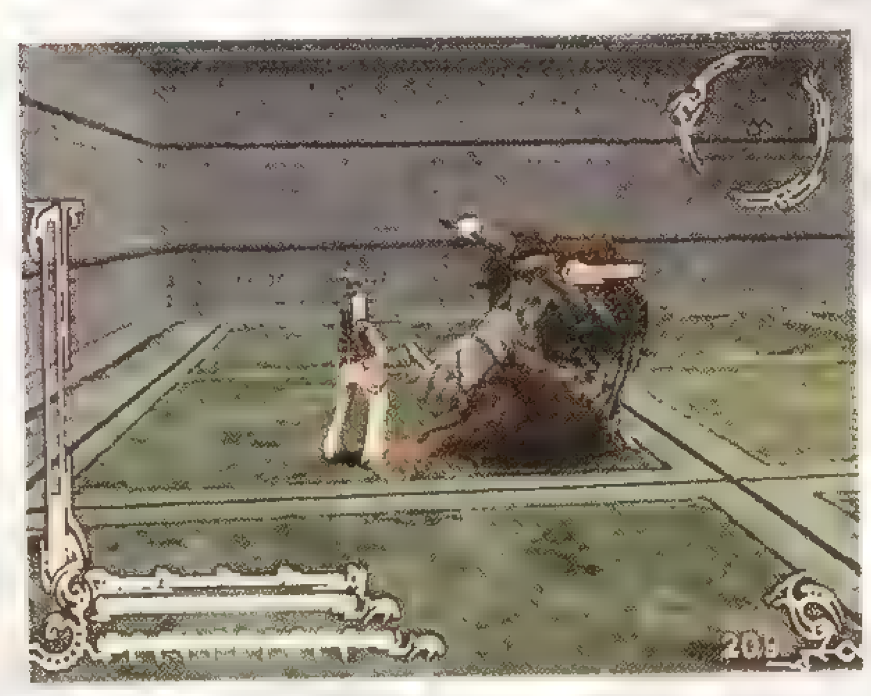
出現タイミング【大神殿中庭その3】クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

敵の同士討ちを誘うと楽

モンスター群の相手はユーリックにお任せ。◎ボタン連打でグルグル回っているだけで、ゴブリン、ホブゴブリンは片がつく。オーガとミノタウロスが同時に出現したら、同士討ちを誘おう。ミノタウロスやオーガの攻撃は、互いに味方を巻き込む属性があるからだ。こうして同士討ちをさせておき、ユーリックは別の敵に攻撃を専念しよう。



⬅ミノタウロスの突進は壁際で。壁に激突するとダウンするので攻撃し放題だ。

ミッションフローチャート

1. 大神殿が魔物どもに占拠された。全滅させろ！
2. さらに"ゴブリン"達は増え続ける！構わず肉片にしろ！
3. 最悪、最強のコンビ軍団！
4. 巨人"オーガ"が大群でやってきた！
5. 地獄の猛牛"ミノタウロス軍団"出現！ (POINT A)
6. 面子を潰された魔物が一気に襲ってきた！

魔物どもはノウェ達の力を認め、宝箱を置いて去っていった……。

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／232体

1. ゴブリンファイター×75➡P356
2. ゴブリンファイター×40➡P356
   ホブゴブリン×20➡P357
3. ゴブリンシャーマン(炎)×20➡P359
   ホブゴブリン×40➡P357
4. オーガ×10➡P356
5. ミノタウロス×5➡P357
6. オーガ×4➡P356　ホブゴブリン×15➡P357
   ミノタウロス×3➡P357

【宝箱】

A 折れた鉄塊（3000G）➡P343

POINT A ミノタウロスの攻撃は、大半が弾き返し可能

攻撃モーションは大振りだが、すべての攻撃を弾き返せる。1対1の戦いに持ち込めたら、弾き返し後にコンボを決めていこう。

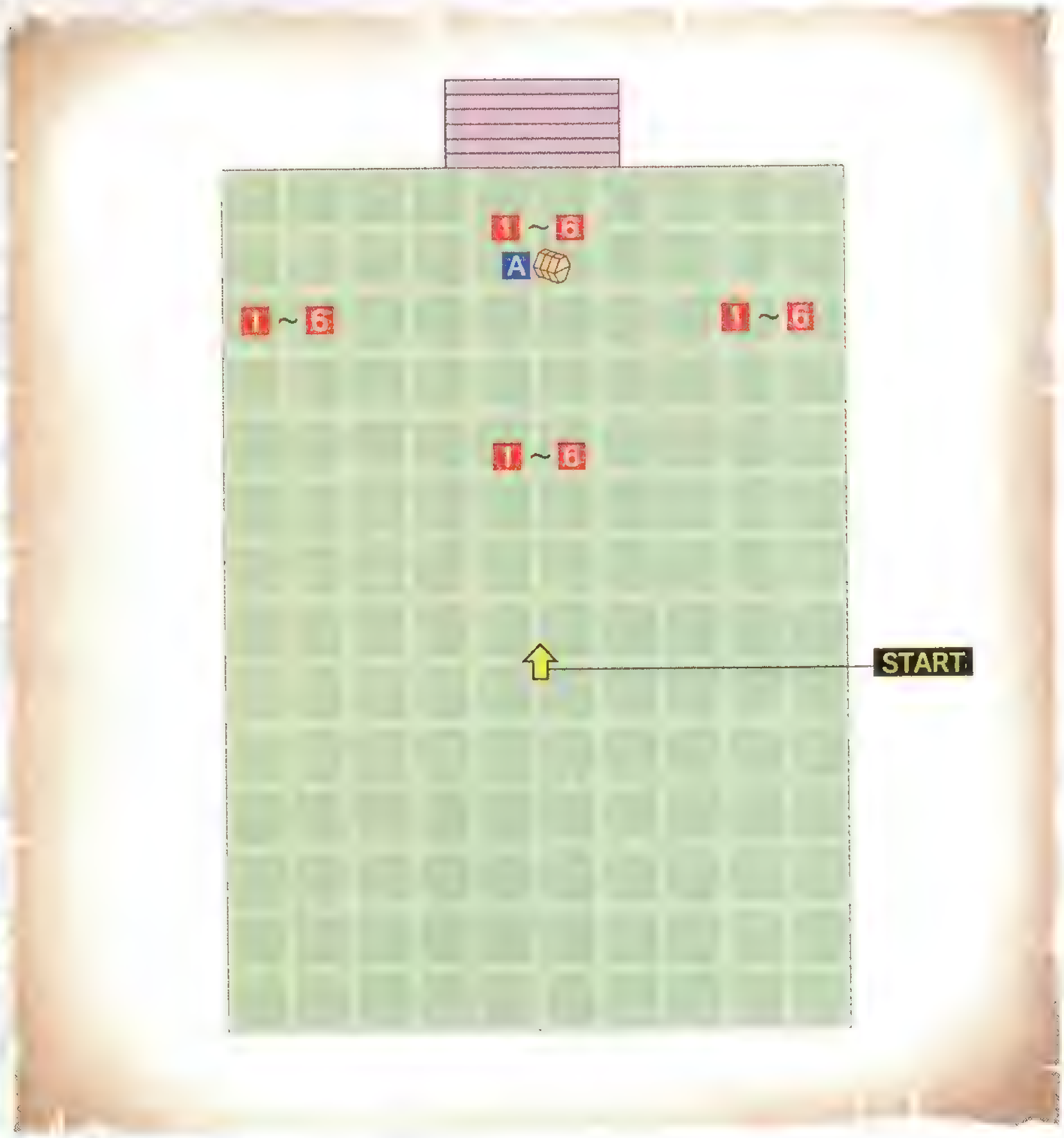


地上戦

Free mission 17 2周目 出現フリーミッション

大神殿中庭：その5

出現タイミング 【大神殿中庭その4】クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

魔法の使いどころが鍵を握る

最初の4戦は、各キャラが得意とする相手に対すればいい。5戦目は敵が入り乱れて出現するので一筋縄ではいかない。特にアンノウン系はHP、攻撃力とも尋常ではなく、防御、無敵時間のある攻撃も持っている。囲まれて身動きが取れなくなった時は、いつでも魔法が使えるよう、MP回復アイテムを装備してミッションに挑もう。



←5戦目は魔術師から片付けよう。遠方からの魔法攻撃は邪魔なことこの上ない。

ミッションフローチャート

1. 神が生みし魔物達が出現。全滅させろ！ 1
2. さらに神の僕達が出現した！ 2
3. 冥土の淵より彷徨いし騎士達が蘇った。 3
4. 騎士団の威信を懸け、"魔術師"が総攻撃を仕掛けてきた！ 4
5. "セエレ直属魔術師"も出現！ 5
6. 面子を潰された敵達が一気に襲ってきた！ 6 POINT A

敵はノウェ達の力を認め、宝箱を置いて去った。
これで大神殿に平和が訪れるだろう……。

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】 総数／198体

1 アンノウンナイト×50➡P359
2 アンノウンホブゴブリン×50➡P360
3 ドゥームハンマー×5➡P358
4 魔術師(水)×25➡P352
5 セエレ直属魔術師×15➡P353
魔術師(水)×10➡P352
6 アンノウンホブゴブリン×15➡P360
アンノウンナイト×15➡P359
セエレ直属魔術師×3➡P353 魔術師(水)×10➡P352

【宝箱】

A 魔印の銅剣（12000G)➡P284

POINT A 武器はすべて最強のものを。レベル上げは別の場所で

このミッションでは、武器のレベル上げを考えている余裕などない。全員が攻撃、魔法とも最も使いやすいものを装備しておこう。

Free mission 18　2周目　出現フリーミッション

地上戦

閉じられた地

出現タイミング　2周目：第四章開始時



基本戦術 -Basic Tactics-

ベヒモスよりザコを優先

ベヒモスを倒せばミッションクリア。ベヒモスは、一定の時間が経過すると逃げ出してしまうが、クリアが目的なら急いで追う必要はない。立ち塞がる敵をユーリックやレグナで倒していこう。

「月下の麗人」は、マップ北西で手に入る。ベヒモスだけを追いかけていると取れない場所なので、レグナに乗って移動してしまおう。



←武器入手には、アンデッド軍団を倒さければならない。エリスの出番だ。

ミッションフローチャート

- 村人の飼っていた"ベヒモス"が逃げ出した！逃げるベヒモスを追い、退治しろ！ 1 2
- 他にも逃げ出したベヒモスがいる。残ったベヒモスを狩れ！ ※1
- ベヒモスに逃げられた！ベヒモスを追い詰め、始末しろ！ ※2
- 逃げ出したベヒモスを発見した！急いでベヒモスを討て！ 3
- ベヒモスはまだ残っている。ベヒモスを探し出せ！ ※1
- ベヒモスは逃げだした！消えたベヒモスを探し出せ！ ※2
- ベヒモスに感づかれた！急いでベヒモスを斬れ！ 4 ※1
- ベヒモスを倒した。最後のベヒモスを探せ！ ※2
- ベヒモスは再び逃げ出した！ベヒモスを追い詰め、倒せ！
- ベヒモスを追い詰めた！二度と逃げられることのないように始末しろ！ 5
- 死霊の巣に迷い込んでしまった！死霊どもを撃ち払い、脱出せよ！ 6 ※3
- 死霊どもを払いのけた。再びベヒモスを追え！
- ベヒモスは仲間を集めて待ち伏せていた！全滅し、ベヒモスの暴走を止めろ！ 7 ※4

※1：ベヒモスを制限時間内に倒した場合
※2：ベヒモスを制限時間内に倒せなかった場合
※3：マップ西の広場に行くと出現。敵4を倒す前なら出現タイミングは自由
※4：第八章以降に出現。出現したベヒモス全滅でミッションクリア。

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数 186体

1 ゴブリンシャーマン(命)×48➡P359　ホブゴブリン×125➡P357
2 ベヒモス×1➡P357
3 ベヒモス×1➡P357
4 ベヒモス×1➡P357
5 ベヒモス×1➡P357
6 アンデッドナイト×4➡P357　アンデッド騎馬兵×2➡P358
7 ベヒモス×3➡P357

【宝箱】

A 月下の麗人（1000G）

【木箱】

A 2000G　B 1000G　C 1000G　D 1000G

Chap. 5 フリーミッション18 閉じられた地

地上戦

炎洞塁：地上

出現タイミング　2周目：第五章開始時



光る壁①〜④は1〜3,6で壊れる（どのクリスタルでも①から順に壊れる）
扉①は 4 を斬ると開く　扉②は 5 を斬ると開く

基本戦術 -Basic Tactics-

死角にあるクリスタルに注意

クリア条件となる宝箱は、マップ最北西にある。ただし、宝箱の前は5枚の光の壁で遮られており、洞塁内のクリスタルを作動させなければならない。洞塁中央から東へ回り、反時計回りに進めば、効率よくスイッチを作動できるだろう。スイッチは目線より上、見えない位置にあることが多いので、右スティックで周りを見回しながら進もう。



←立ち止まった時、キャラが上を見ることがある。スイッチは視線の先だ。

ミッションフローチャート

- 炎洞塁内の宝を探せ！
- 閉じ込められた！鍵を探して脱出しろ！（POINT A）
- 閉じ込められた！待ち伏せしてた兵士を倒し、脱出しろ！
- 閉じ込められた！兵士を倒し、脱出しろ！
- 閉じ込められた！群がる敵を倒し、脱出しろ！

【クリア条件】

ザンボの斧を取る。

【ENEMY DATA】　総数／208体

1 アンデッドナイト×4→P357　一般兵士(炎)×106→P350　弓兵(命)×18→P355　弓兵(炎)×23→P354
2 一般兵士(炎)×8→P350　弓兵(命)×4→P355
3 一般兵士(炎)×19→P350　弓兵(炎)×8→P355
4 アンデッドナイト×4→P357　弓兵(命)×6→P355
5 アンデッドナイト×4→P357　弓兵(命)×4→P355

【宝箱】

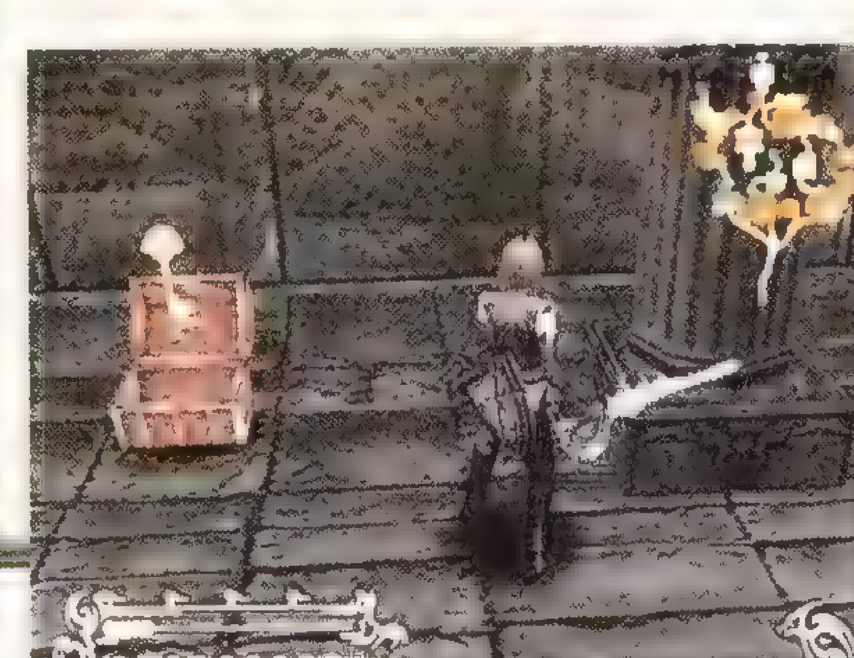
A 背理の鎌（200G）→P328　B 銀の鳳蝶（400G）→P292
C ザンボの斧（1600G）→P344

【木箱】

A 罠：火柱	B 300G	C 罠：火柱	D 罠：火柱
E 罠：火柱	F 罠：火柱	G HP回復スフィア	H 300G
I 罠：火柱	J 蛙の間の鍵	K 2000G	L 2000G
M 毒霧の間の鍵	N 罠：毒霧	O 300G	P 罠：毒霧
Q 罠：毒霧	R 罠：毒霧	S HP回復スフィア	T 罠：毒霧
U 罠：毒霧	V HP回復スフィア	W 2000G	

POINT A　木箱の中に宝箱が隠されていることがある

西側の小部屋へ入ると、出口が閉ざされてしまう。脱出するには、北側出口の真下にある木箱から、鍵を手に入れなければならない。



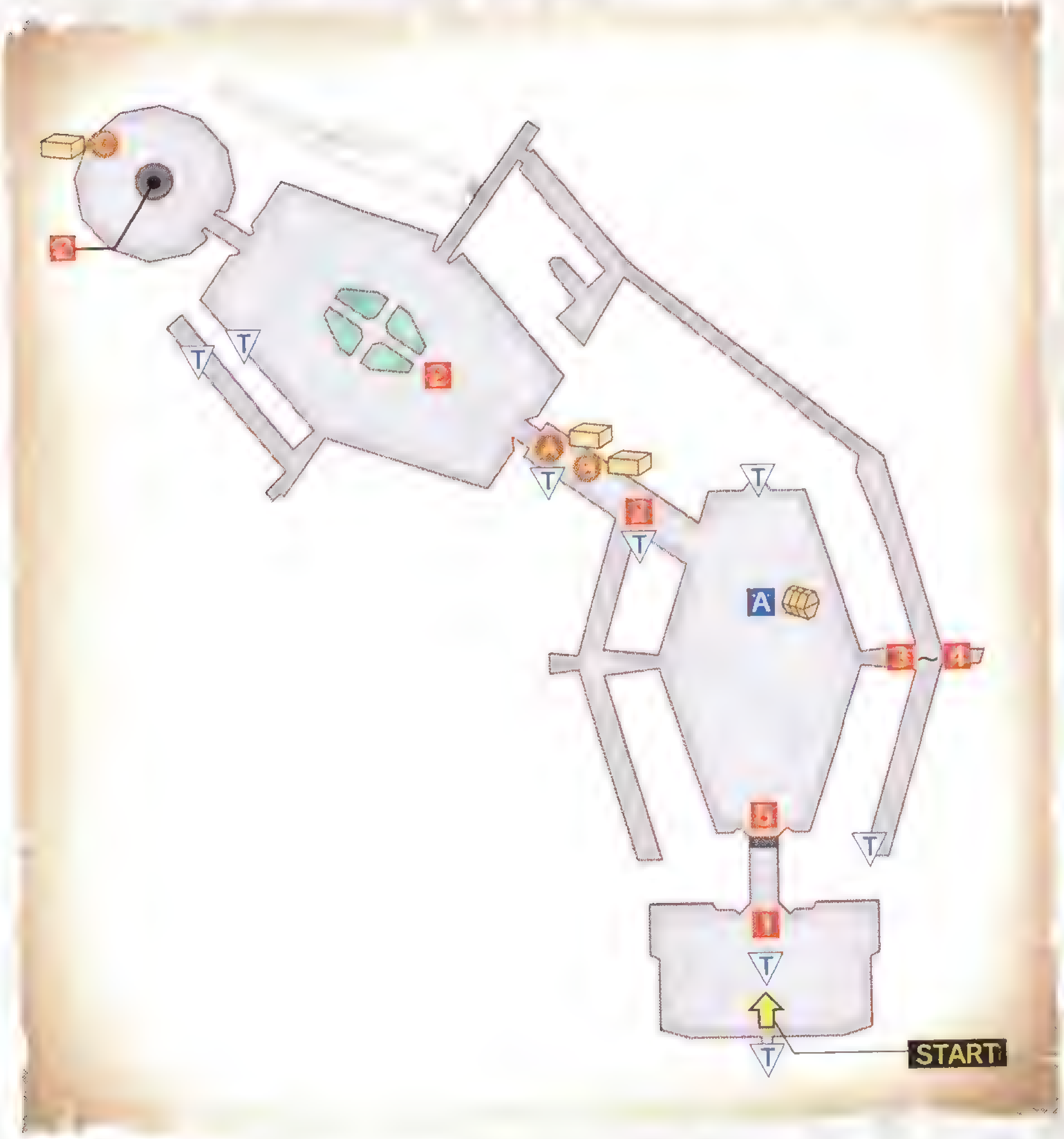
←建物の陰に隠れているため、木箱の場所を発見しにくい。



Free mission 20　2周目　出現フリーミッション

錆の町：地上

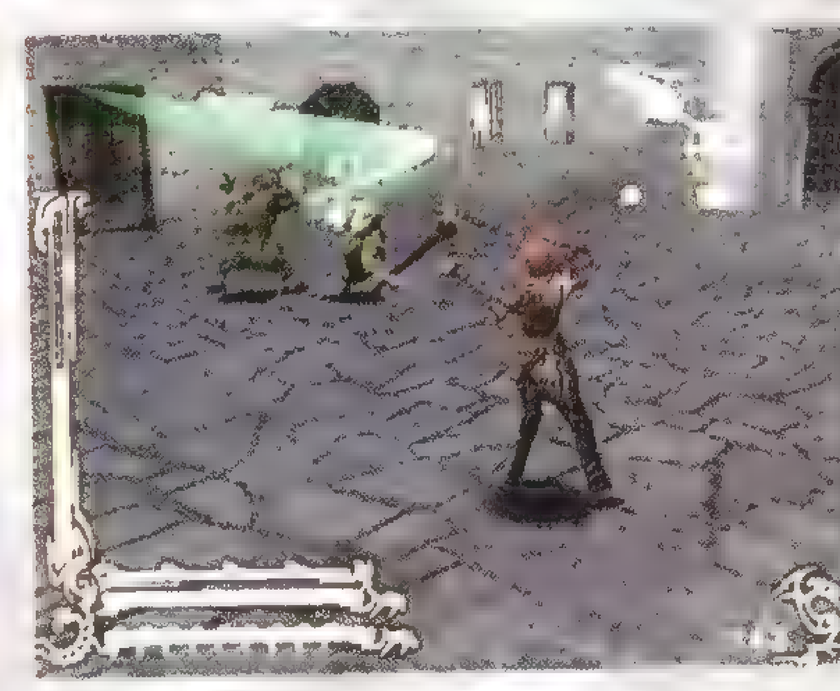
出現タイミング　2周目：第六章開始時



基本戦術 -Basic Tactics-

風雲嵐剛舞で突き進め！

次から次へと現れるモンスター軍団。一定数を倒すと増援が現れる。出現した敵をすべて倒さなければならないのは、ベヒモスを連れた最終増援だけで、それ以前は数的に余裕がある。1～2体後方へ逃してしまっても放置して、敵が群がっている場所へ飛び込んで斬りまくればいい。MPはすぐに貯まるので、魔法も躊躇せず使っていこう。



←賞金稼ぎが手助けを!? 力を合わせて、群がるモンスターを倒そう。

ミッションフローチャート

1. 手薄となった錆の街に"ゴブリン"の一団が襲ってきた！ 町の人とともにゴブリン達から町を守れ！
2. 北の裏門からもゴブリン達が侵入してきた！
3. さらに侵入してきたゴブリン達によって町の人々が路地で囲まれている！助け出せ！
4. だめだ！全く敵が減る様子がない！
   この歓楽街を守るべく、賞金稼ぎが立ち上がった！協力してゴブリン達を追い払え！
5. ゴブリン達はついに"ベヒモス"まで呼び出したようだ！

魔物どもは町から逃げ出した……。ようやく錆の町に平和が訪れた。(POINT A)

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／164体

1	ホブゴブリン×15➡P357	
2	ゴブリンシャーマン(光)×3➡P359	ホブゴブリン×57➡P357
3	ゴブリンシャーマン(光)×4➡P359	ホブゴブリン×34➡P357
4	ゴブリンシャーマン(光)×6➡P359	ホブゴブリン×34➡P357
5	ゴブリンシャーマン(光)×10➡P359	ベヒモス×1➡P357

【宝箱】

A 盗賊の極意（1000G）➡P286

【木箱】

A 1000G　B 2000G　C 2000G

POINT A　クリア後には、ここでしか聞けない極秘情報が得られる

魔物退治が終わると、町を自由に移動できるようになる。住人からはいろいろな情報が聞けるので、訪ねて話を聞いてみよう。

Character 推奨キャラクター Recommendation



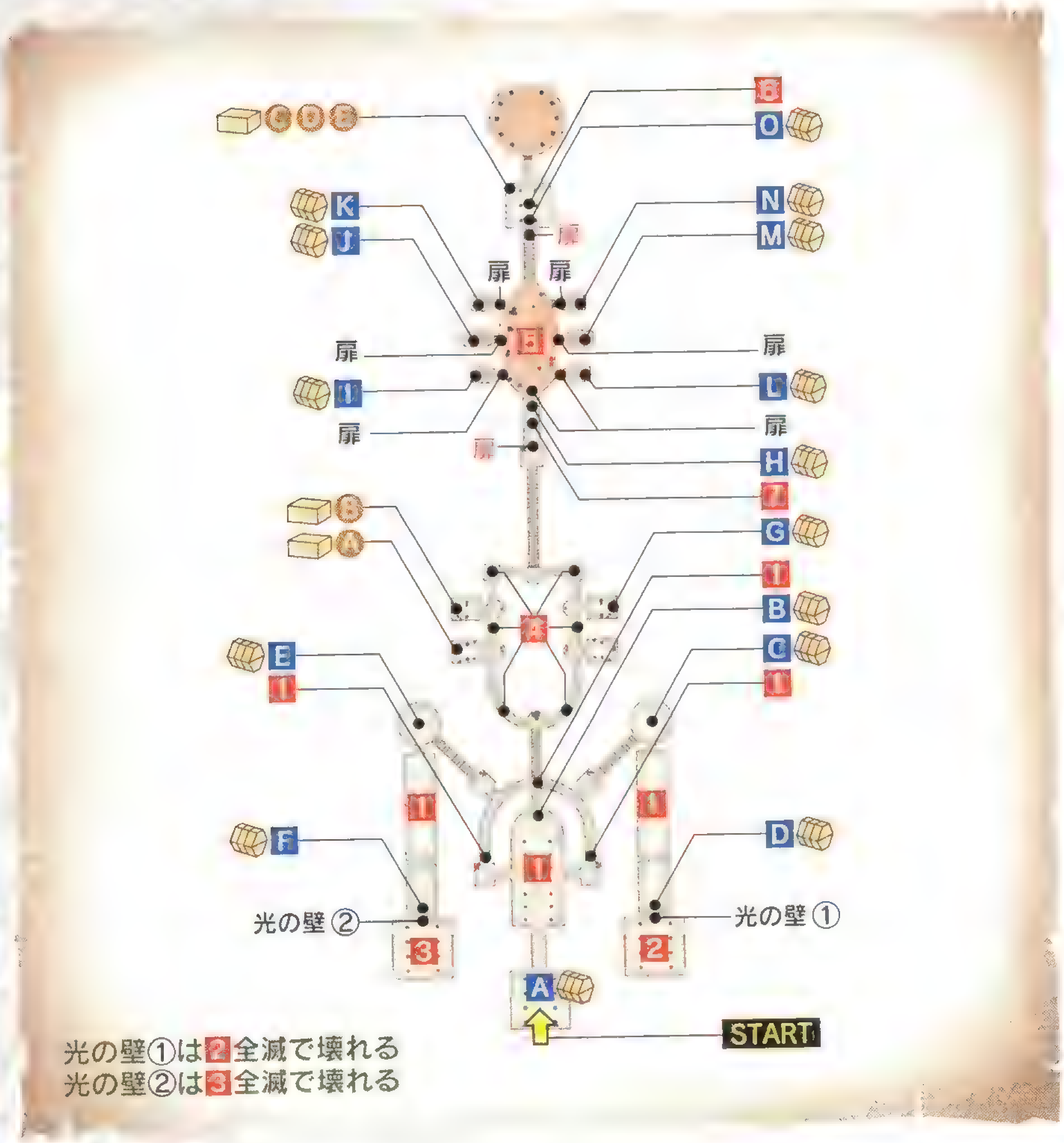
敵は90%以上、ホブゴブリン。質より量で攻めてくる。攻撃速度が遅くならない武器を装備しておこう。囲まれたら魔法で脱出だ。

Free mission 21　2周目　出現フリーミッション

地上戦

光城郭：地上

出現タイミング　2周目：第六章開始時



基本戦術 -Basic Tactics-

敵はすべて倒しながら進もう

難しい手順はないが手間がかかる。宝箱に番号が振られており、1から順に開けて行かなければならない。まずは、北の回廊の東にある「1」の鍵を取り、城郭最奥部の「1の宝箱」を開ける。中から「2の鍵」が手に入るので、戻って「2の宝箱」を開ける。という手順で「9」まで開けていく。どこに何番の宝箱があるかを覚えておこう。



⬅一番奥から戻る順番になる。途中の敵をあらかじめ倒しておくと、帰りが楽だ。

ミッションフローチャート

光城郭に眠る宝を探せ！　1～7　POINT A

【クリア条件】
ヤハの杖を取る。

【ENEMY DATA】　総数／122体

1 一般兵士(光)×69➡P350　魔術師(光)×4➡P352
2 護衛兵(光)×3➡P351
3 魔術師(光)×3➡P352
4 一般兵士(光)×21➡P350　護衛兵(光)×3➡P351
5 アンデッドナイト×15➡P357
6 ドゥームソード×2➡P358
7 ドゥームソード×2➡P358

【宝箱】

A ヤハの杖(1600G)➡P322	B 5と記された鍵
C 7と記された鍵	D 6と記された鍵
E 9と記された鍵	F 8と記された鍵
G 1と記された鍵	H 4と記された鍵
I 500G	J 3と記された鍵
K 500G	L 500G
M 600G	N 500G
O 2と記された鍵	

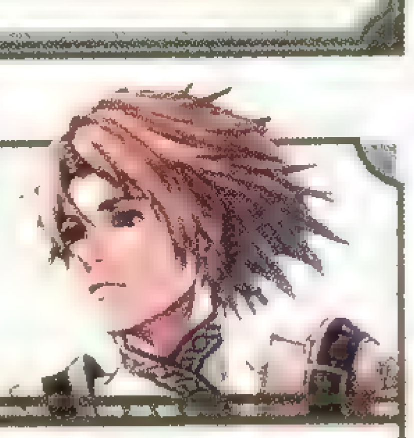
【木箱】

A 1000G　B 1000G　C 1000G　D 1000G
E 1000G

POINT A　宝箱が見つからない時は、まず敵を倒してみる

2つの宝箱は、護衛兵と魔術師を倒さないと出現しない。敵を倒さずに素通りしていると、見落としてしまうので注意しよう。

Character 推奨キャラクター Recommendation



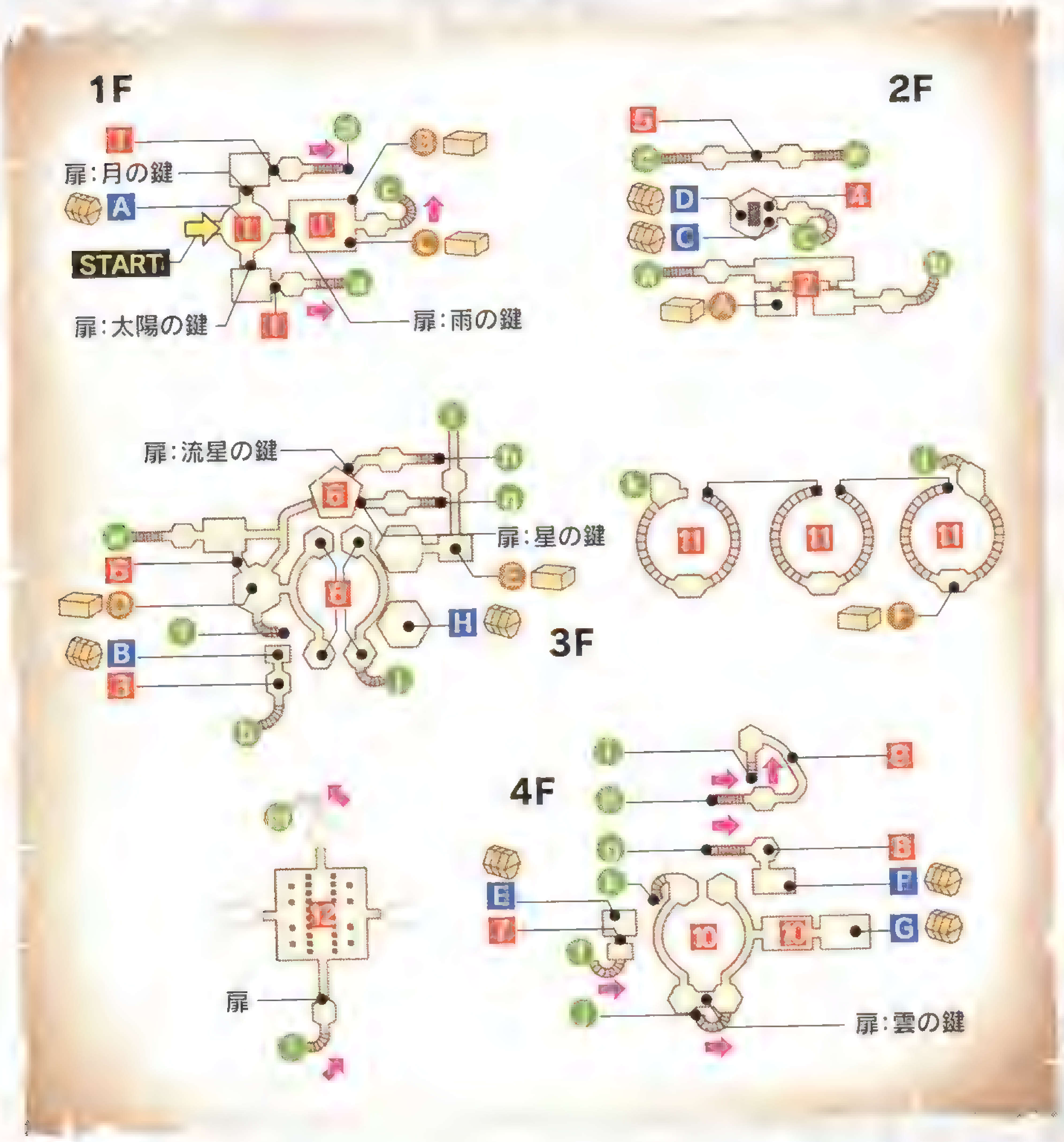
騎士団兵が多いので、基本はノウェで攻める。ただ、アンデッドと騎士団兵が同時に出現することはないが、アンデッド、魔術師が出現した時は、エリスやマナの力を借りるといい。

Free mission 22　2周目　出現フリーミッション

地上戦

天時塔：地上

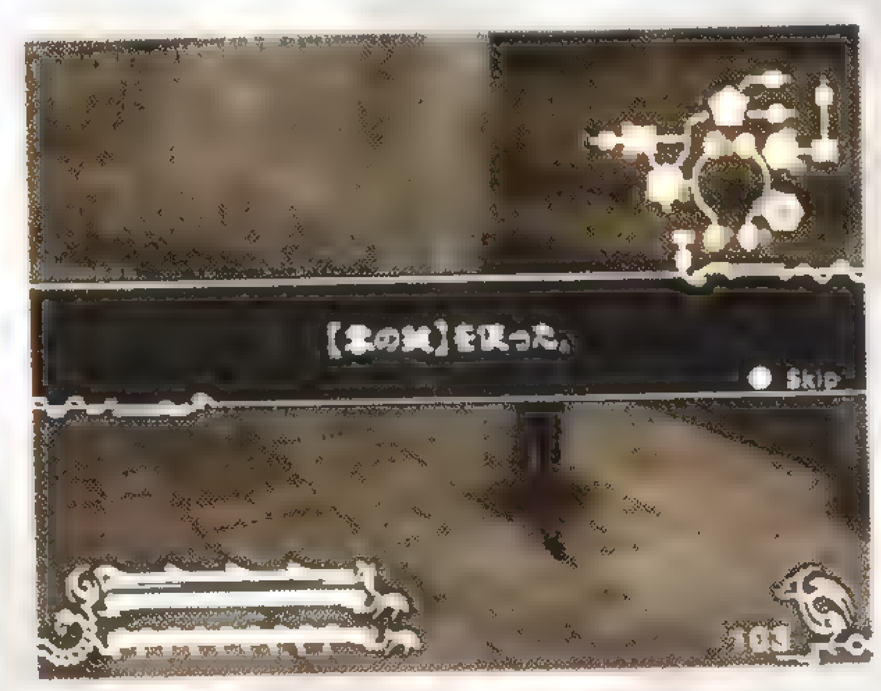
出現タイミング　2周目：第九章開始時



基本戦術 -Basic Tactics-

一度、扉を見ておくように

各部屋が扉で仕切られており、該当する鍵を入手しないと先へ進めない。一度、扉の前に立ち、どの鍵が必要なのかを確認しておくといい。塔の東側から攻略し、鍵を入手したら西側へと移動する。途中、「雲の鍵」を入手したら、下の階に戻って武器を入手しよう。素通りしてしまうと、長剣「深い闇」を取り逃してしまう。



←「雲の鍵」を使う扉は2つある。鍵を使う場所の確認を忘れずに。

ミッションフローチャート

天時塔は魔物に占拠されたようだ……。
魔物を掃討し、天時塔を解放しろ！　1～11　POINT A

"オーガ"を掃討しろ！　12

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数 218体

1	ゴブリンシャーマン(水)×14➡P358　ホブゴブリン×15➡P357
2	ゴブリンシャーマン(水)×19➡P358
3	ゴブリンシャーマン(炎)×4➡P359
4	ゴブリンシャーマン(水)×4➡P358
5	ゴブリンシャーマン(水)×5➡P358
6	ゴブリンシャーマン(水)×10➡P358 ゴブリンシャーマン(炎)×13➡P359　ホブゴブリン×37➡P357
7	ゴブリンシャーマン(炎)×3➡P359
8	ゴブリンシャーマン(炎)×3➡P359　ホブゴブリン×6➡P357
9	ゴブリンシャーマン(炎)×3➡P359　ホブゴブリン×4➡P357
10	ゴブリンシャーマン(炎)×4➡P359 ゴブリンシャーマン(水)×4➡P358　ホブゴブリン×20➡P357
11	ゴブリンシャーマン(炎)×27➡P359　ホブゴブリン×20➡P357
12	オーガ×3➡P356

【宝箱】

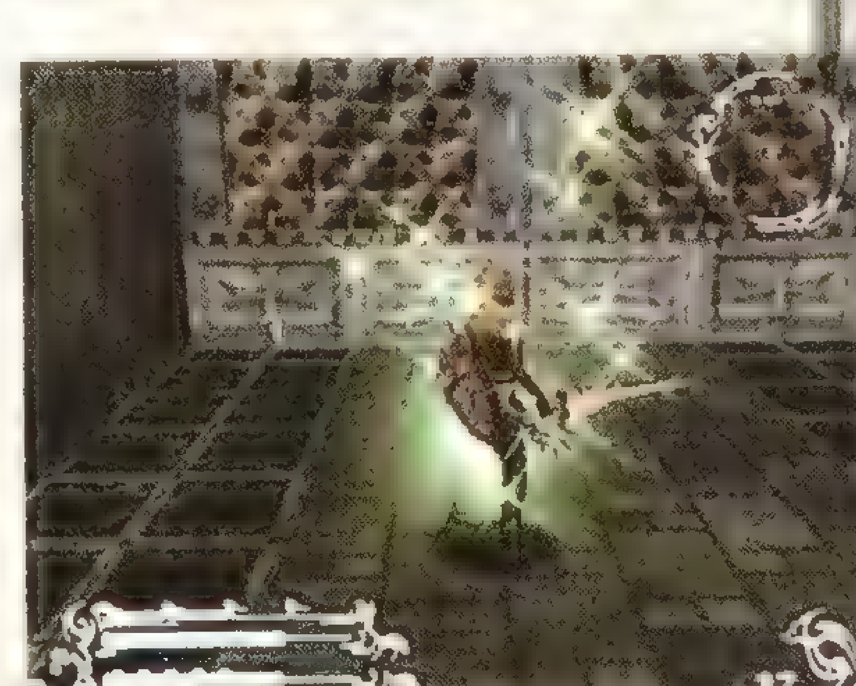
- A 太陽の鍵
- B 雨の鍵
- C オローの剣・鷹 (2000G)➡P280
- D 月の鍵
- E 星の鍵
- F 流星の鍵
- G 雲の鍵
- H 深い闇 (3000G)➡P306

【木箱】

- A 300G
- B 1000G
- C 1000G
- D 2000G
- E 2000G
- F 2000G

POINT A　扉を開けた直後は、敵が待ち構えているので注意しよう

扉の先にはほぼ必ず敵が待ち構えていると考えていい。HPが心もとないなら、扉を開ける前に回復させておくと安心できる。



Free mission 23　3周目 出現フリーミッション

大神殿：地上

地上戦

出現タイミング　3周目：第十一章開始時

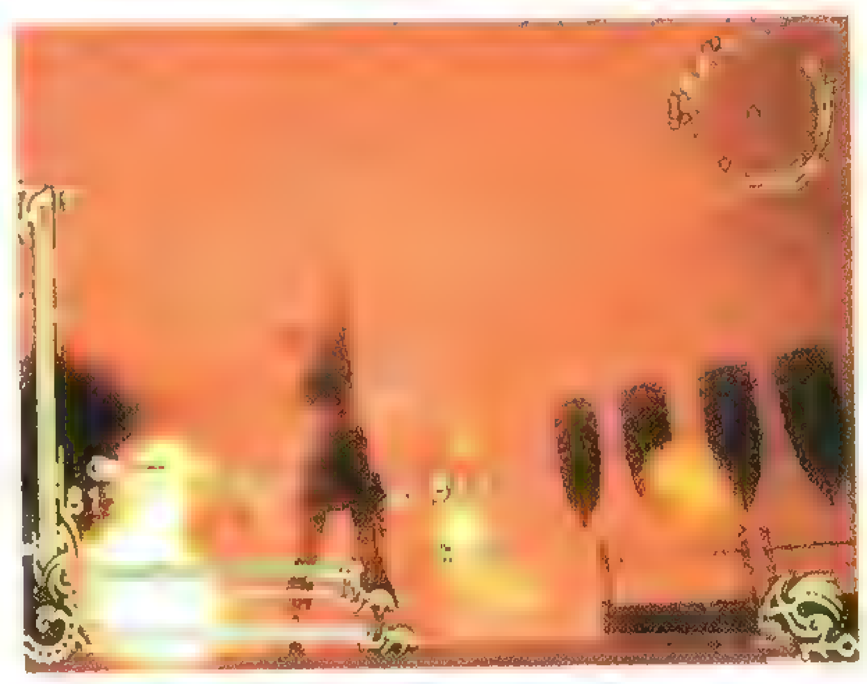


扉①は2全滅で両方とも開く

基本戦術 -Basic Tactics-

異常とも言える攻撃力を侮るな！

一部、アンデッドも出現するが、最も注意すべきはアンノウンナイトだ。周囲を取り囲まれて戦っては、HPがもたない。敵を正面に据えるように移動しながら、攻撃範囲の広い長剣で攻めよう。大振りなユーリックでは、コンボの途中に割り込まれてしまう可能性が高い。回復アイテムも最高のものを揃え、ノウェのみで戦うつもりで。



⬅マナの魔法を最大レベルで発動。全周囲型の魔法なら一気に敵のHPを奪える。

ミッションフローチャート

- 不死、そして異形の者達が大神殿を制圧した……。奴らを滅ぼし、大神殿の秩序を取り戻せ！　1、3～5
- 異形の巣に入り込んだ！異形を滅し、この部屋を抜けろ！　2
- 肉体なき死霊が襲いかかる。死霊を討ち払え！　6
- 死してなお忠誠を忘れぬ者が現れた……。撃破し、彼らに安堵を与えよ！　7～10
- 命を求める者達がノウェ達を狙う。奴らを二度と動かなくなるまで斬り刻め！　11～15
- 不死の騎馬隊が出現！打ち砕き、来世に送ってやれ！　16
- ここも異形に侵食されている。しつこい奴らだ……斬り捨てろ！　17

【ENEMY DATA】

総数／366体

1 アンノウンナイト×14➡P359
2 アンノウンナイト×15➡P359
3 アンノウンナイト×10➡P359
4 アンノウンナイト×30➡P359
5 アンノウンナイト×7➡P359
6 ドゥームソード×4➡P358
7 アンノウンナイト×20➡P359
8 アンノウンナイト×84➡P359
9 アンノウンナイト×5➡P359
10 アンデッド騎馬兵×2➡P358
11 アンノウンナイト×15➡P359　ドゥームソード×4➡P358
12 アンノウンナイト×11➡P359
13 アンノウンナイト×26➡P359
14 アンノウンナイト×70➡P359
15 アンノウンナイト×22➡P359
16 アンデッド騎馬兵×2➡P358
17 アンノウンナイト×25➡P358

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【木箱】

A 2000G	B 2000G	C 2000G	D 2000G
E 2000G	F 1000G	G 300G	H 2000G
I MP回復スフィア	J 2000G	K 2000G	

【宝箱】

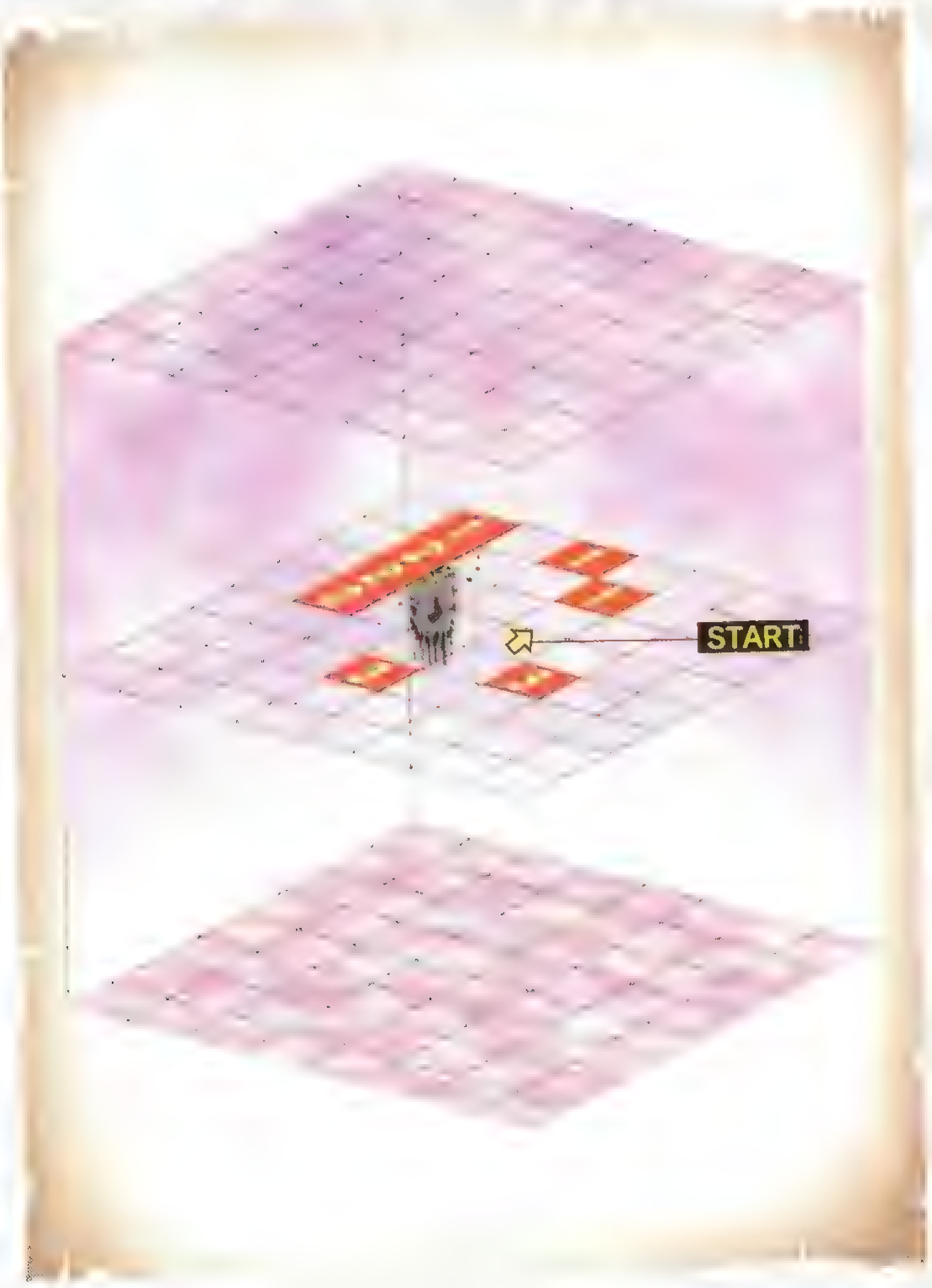
A 悲しみの棘（1800G）➡P342　B オローの剣・獅子（1800G）➡P278
C 勇者のナイフ（20000G）➡P287

Free mission 24　3周目　出現フリーミッション

空中戦

古の墓標：上空

出現タイミング　3周目：第十二章開始時



基本戦術 -Basic Tactics-

ドラゴン戦よりはるかに簡単

敵はドラゴンではなく、アンデッド系とアンノウン。スピリットなどは、これまで戦ってきた戦法をそのまま踏襲すればいい。アンノウンは人型とデスポッド型に変化する。デスポッド型の攻撃法は普通のデスポッドと同じ。人型は回転しながらの体当たり攻撃しか持たないので、スライド移動して体当たりを避けつつ、攻撃を加えよう。



⬅アンノウンは空中にぶら下がって出現する。レグナが接近すると動き出すぞ。

ミッションフローチャート

1 群がる魔物を焼き払い、空の覇者が竜であることを示せ！

2 死者は覇者に相応しくない……。
この世に未練を持つ者どもを灰燼に返せ！ （POINT A）

3 竜に服従せぬ異形どもに、その愚昧を死を以て教えろ！ （POINT B）

【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数 25体

1 メタデスポッド×9➡P375

2 スピリット×8➡P375　スペクター×2➡P375

3 アンノウン×6➡P376

POINT A 敵の高速移動には、一撃必殺より数を当てて攻める

スペクターを除き、敵は動きの素早いものが多い。止まったところを狙うより、自分も高速で動きつつ、追尾弾で攻めよう。



POINT B 回転中のアンノウンには、攻撃がヒットしない

アンノウンが人型形態で回転している時は、レグナの攻撃はすべて弾かれてしまう。回転が止まるとき、若干の静止時間があるので、L2で注目したまま敵の攻撃をかわし、止まったところをファイヤーボールで狙い撃ちしよう。

古の墓標内部：上空

空中戦

出現タイミング 【古の墓標】上空クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

楼閣の構造を頭に叩き込んでおく

第十一章二節で通ったルートを逆方向に移動して楼閣の外へ出る。

このミッションは、空中ミッションでは唯一、武器が手に入る。マップを切り替えてもまったく参考にならず、矢印も出口の方向を示してくれるだけ。構造は記憶が頼りだ。まずは、リングコアとクリスタルの仕掛けを作動させ出口を目指そう。出口が見えたら、左へ折れる。1つめの部屋で上を目指し、先の部屋でクリスタルを作動させる。出口から正面、2つめの部屋の扉が開くので先へ進むと、格子状の部屋に出るはず。中の古砲台をすべて倒せば、武器が手に入る。

ミッションフローチャート

古の墓標が崩壊を始めた！急いで脱出しろ！　1～5　A　B

POINT A 出口に続く道はふたつある。どちらを通るべき？



最初のクリスタルを作動させた後、出口までの道が二股に分かれる。右は敵の数が多く、左は格子状の部屋で構造が複雑だ。

POINT B 1回で武器まで入手しようと考えない方が得策

フリーミッションは何度でも挑戦可能。ここは制限時間がある以上、脱出に時間はかけられない。まずは出口までの道のりを覚えることから始めよう。10分の制限時間のうち、3分で出口まで到着できれば、余裕をもって武器探しができるはず。

【クリア条件】

古の墓標から脱出する。

【ENEMY DATA】　総数／69体

1 古の砲台×10➡P373
2 古の砲台×17➡P373
3 古の砲台×12➡P373
4 古の砲台×14➡P373
5 古の砲台×16➡P373

【宝箱】

A 斉天の赤杖➡P323
※宝箱は5を全滅させると入手

Free mission 26　3周目　出現フリーミッション

地上戦

赤い記憶：地上

出現タイミング 【古の墓標】上空クリア後



基本戦術 -Basic Tactics-

資金は惜しまず使ってしまおう

敵の攻撃が半端ではない。装飾は「マインドオーブ」アイテムは「絢爛の結晶」を6つ確保しておくくらいの覚悟で挑もう。

初戦はエリス。5撃目に無敵時間のある聖なる刃の、5撃目のみが命中する距離から攻撃を始めるといい。2戦目は剣「救済の聖刃」を装備したノウェがいい。アイテムでMPを回復させ、ソニックバーストを連発。コンボを繋ごうとすると、別の敵に割り込まれてダメージを受ける。4戦目はマナ。召喚されるアンデッドナイトは無視して、徹底的に魔術師を狙う。5～6戦目はアンノウンナイトの大群。ノウェをメインに据え、マナの魔法も絡めつつ敵を全滅させよう。

ミッションフローチャート

精神に宿りし、人を惑わす邪悪な敵を打ち払え！　1～6 A

邪悪な敵は去った……。奴らは何か残していったようだ……。

POINT A 広いスペースを生かし、仕切り直しながら戦おう

バトルスペースは結構広い。敵に囲まれて身動きが取れなくなったら、魔法で脱出して距離を取り、有利に戦える体勢を整えよう。



【クリア条件】

敵を全滅させる。

【ENEMY DATA】　総数／155体

1 ドゥームハンマー×9➡P358
2 アンデッドナイト×24➡P357
3 アンデッドナイト×6➡P357　ドゥームハンマー×3➡P358
4 魔術師（命）×8➡P352
5 アンノウンナイト×40➡P357
6 アンノウンナイト×65➡P357

【宝箱】

A 月光と闇（100000G）➡P308

Character 推奨キャラクター Recommendation



全周囲魔法は、アンデッドナイト以外の敵には非常に有益。アンノウンをまとめて退治するほかに、ドゥームハンマーの盾も外せる。チェインによるMP回復が見込めない前半は、アイテムを惜しまず使い、仲間の戦闘をサポートしよう。

Column 1 クリア後の特典

クリア後に得られるボーナスとして、武器や資金、アイテムなどがある。ここではそれらのクリアボーナスについて紹介していく。

物語の構成について

クリア後は、エンディングまでたどり着いた特典として様々なボーナスが得られる。入手できる武器やアイテムは、ミッション中やフリーミッション、村などでは入手できないレアなものばかり。また、共通のクリアボーナスとして、1周目以降すべてのキャラがストーリーと関係なく第一章から使えるようになる。また、キャラや武器、武器レベルはクリア時の状態を引き継ぐため、序盤から育てあげた状態で戦えるのだ。そのため、2周目では一般兵士やモンスター、そしてジスモアやカイムなど契約者たちを、驚くほど簡単に倒すことができる。また3周クリア＋武器コンプリートでも、驚くべき特典が隠されているぞ。



←スーパーノウェオーブを装備すれば、真人類ノウェの姿で戦える。

クリアボーナス

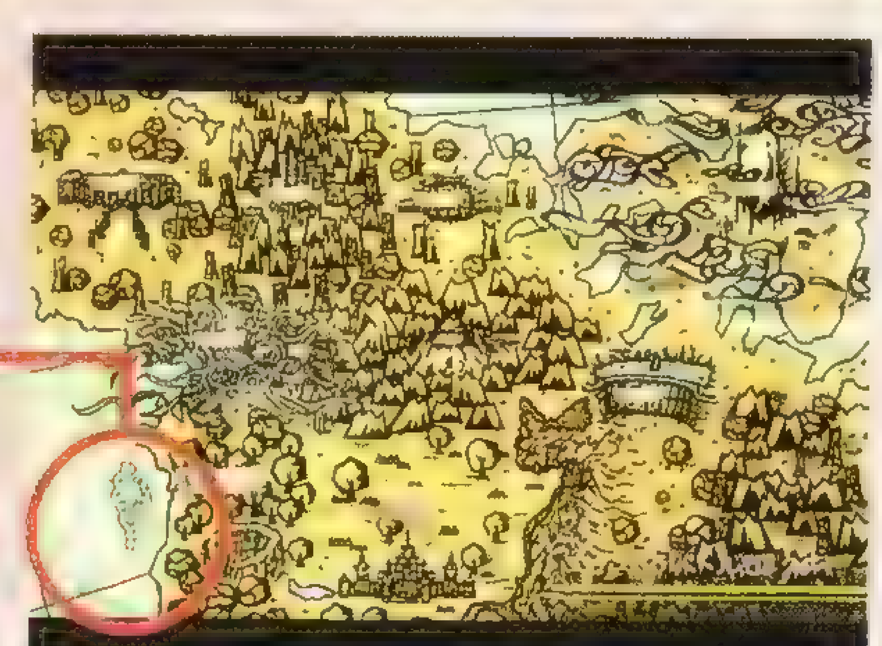
1周目	
武器	古の覇王
お金	120000G（ノーマル） 20000G（イージー）
アイテム	マスクレスオーブ
ETC	全ての仲間が使用可能になる。
ETC	すべてのドラゴン・オーバー・ドライブが使用可能。
ETC	ムービーセレクターが使用可能になる。
2周目	
武器	封斧・破天の鼓動
お金	180000G
アイテム	ホーリーエリスオーブ
アイテム	ナイトノウェ
ETC	ムービーセレクターにムービーが追加。
3周目	
お金	300000G
アイテム	スーパーノウェオーブ
アイテム	ナイスガイオーブ
ETC	ムービーセレクターにムービーが追加。

3周クリア＋武器コンプリートで エクストラバトルセレクターが出現

本作には過酷な条件を満たすこと出現する、隠しボーナスが存在する。それが「エクストラバトルセレクター」だ。これは、ジスモアなどの契約者やアンヘル、神竜レグナなど強敵たちと自由に戦えるモードである。本編より格段に強くなっており、一筋縄では倒せないほど。是非挑戦してもらいたい。しかしこのセレクターは、条件を満たしていてもワールドマップの左下にカーソルを合わせなければ画面上に出現しない。まさに、真の隠しボーナスと言えるだろう。


出現場所

条件を満たし、気炎の直轄区の左側にある海にカーソルを合わせて見よう。





←今まで戦った相手だが、その強さは比較にならないほど強化されているぞ。



CHAPTER 6
ARMS DATA ANALYSIS
DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE
【武器データ解析】



武器データページの見方

ドラッグオンドラグーン2には、67種類の武器が存在する。ここでは、それらの武器を1本ずつ紹介。攻撃力、ガードブレイク値などのデータ、使用する際の戦術などを解説している。

1.武器の概要

武器の系統が持つ全体的な特徴、及び修得できるコンビネーション（以下：コンボ）の紹介。コンボは、種類ごとにそのデータを掲載している。



❶装備可能キャラクター
その武器系統を装備できるキャラクター。

❷武器解説
その武器系統が持つ特徴、装備時の戦術などを解説している。

❸基本能力
その武器系統が持つ基本能力。S、A、B、Cの4段階で示されており、Sに近付くほどその能力が高い傾向にある。

❹Combination
その武器系統が修得するコンボの解説。表内の各項目に関しては以下の通り。
【コマンド】：そのコンボを出すために必要なコマンド。左から順に押していき、最後のコマンドで出た攻撃がフィニッシュブローとなる。
【攻撃力】：そのコマンドで出た攻撃にかかる、攻撃力への補正値。
【ガードブレイク値】：そのコマンドで出た攻撃にかかる、ガードブレイク値への補正値。

❺Combination Analysis
その武器系統が使えるコンボの傾向、及び有効な戦術を紹介している。

❻Magic
その武器系統が使うことができる魔法で、特に有効なものを紹介している。

2.各武器の解説

各武器を入手できる順番に紹介。その特徴や基本となるデータ、ウェポンストーリー、魔法の4つの視点から解説している。



❶武器名
その武器の正式名称。

❷武器イラスト
その武器のCGイラスト。

❸入手条件
その武器を入手する時期と場所、及び方法を紹介。後にあるページ数は、攻略ページとリンクしている。店で売っている場合、その価格を掲載している。

❹武器解説
その武器の特徴、及び装備時に有効な戦術について解説している。

❺基本ステータス
武器が持つLevelごとの基本能力。各項目の詳細は以下の通り。
【攻撃力】：武器Levelごとの攻撃力
【ガードブレイク値】：武器Levelごとのガードブレイク値。
【MP増加率】：武器LevelごとのMP増加率。MPは敵を倒した時に、敵のMP増加量分だけ増加する。敵のMP増加量は、以下のもの以外は一律5となっている。{ゴブリンシャーマン（炎）、ゴブリンシャーマン（命）＝20、石巨人＝3}
【必要Exp】：その武器Levelから、次のLevelに成長させるために必要となる経験値。

❻修得コンボ
その武器が修得するコンボと、修得する武器Levelを掲載している。

❼攻撃範囲
その武器の攻撃範囲。

❽Story
その武器が持つ武器ストーリーを、武器Levelごとに掲載している。

❾Magic
その武器を装備時に使える魔法。魔法チャージ速度は、その魔法をチャージし使用できるまでの時間を示す。

❿魔法性能
武器Levelごとの、魔法の攻撃力、及び効果範囲。攻撃力で20（10）と2つの数値があるものは、括弧内の数値はメインとなる魔法以外に追加で出現する魔法の攻撃力を示している。魔法効果範囲にある各アイコンに関する詳細は下にある通り。

魔法効果範囲アイコン解説

- …魔法が矢印の方向に直線状に進むことを示す。
- …炎、氷、光弾など、魔法のオブジェクトが出現する位置を示す。
- …メインとなる魔法以外に、追加で魔法が発生することを示す。
- …雷の魔法が出現する位置を示す。
- …魔法が周囲を旋回することを示す。
- …衝撃波が発生することを示す。
- …竜巻の魔法が出現する位置を示す。
- …魔法が壁などに当たると反射することを示す。

Chap. 6 武器データページの見方

全武器INDEX



ここでは武器を系統ごとに分け、50音順で武器データページとリンクさせている。武器データページは入手可能順で紹介しているので、それらを検索するときに有効に活用してほしい。

剣

Sword





長剣

Long Sword





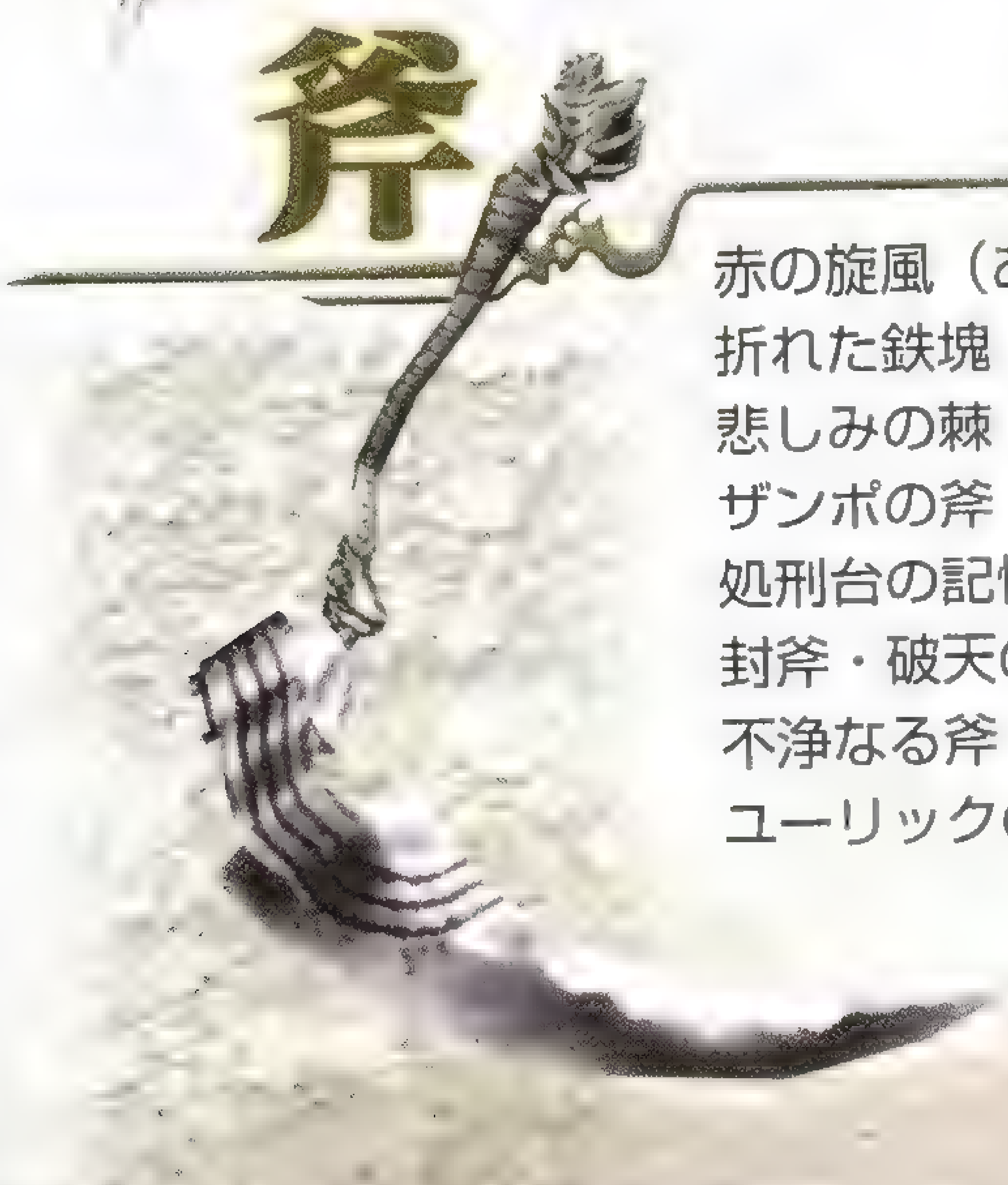
全武器INDEX



杖 Rod



槍 Spear



斧 Axe



Sword 剣



素早い攻撃で敵を斬り刻む

攻撃速度がきわめて速いため、数値以上の性能を発揮し、短時間で敵を殲滅することができる。その半面、攻撃範囲が狭いものが多く、敵の懐深くまで踏み込まなければダメージを与えにくいという難点がある。しかし、攻撃速度の速さから、HPやMPを回復させるスフィアが出やすく、接近戦でダメージを受けたとしてもすぐに回復することができ、難点を十分に補うものとなっている。



Combination For Sword

剣で修得するコンボ

龍乱舞

攻撃力は低いものの、通常攻撃の延長で出せ、6段目で周囲の敵にダメージを与えられるため、多くの敵に囲まれた時に使いやすい。

コマンド	○	○	○	○	○	○
攻撃力(%)	100	85	100	95	110	130
ガードブレイク値(%)	50	40	70	80	90	110

フィニッシュブロー
—



天龍弾

前方にいる敵を遠距離から攻撃することができるが、コマンドが長いため、途中で敵に止められてしまわないよう注意する必要がある。

コマンド	○	○	○	○	○	△
攻撃力(%)	100	85	100	95	110	175
ガードブレイク値(%)	50	40	70	80	90	125

フィニッシュブロー
直線攻撃型

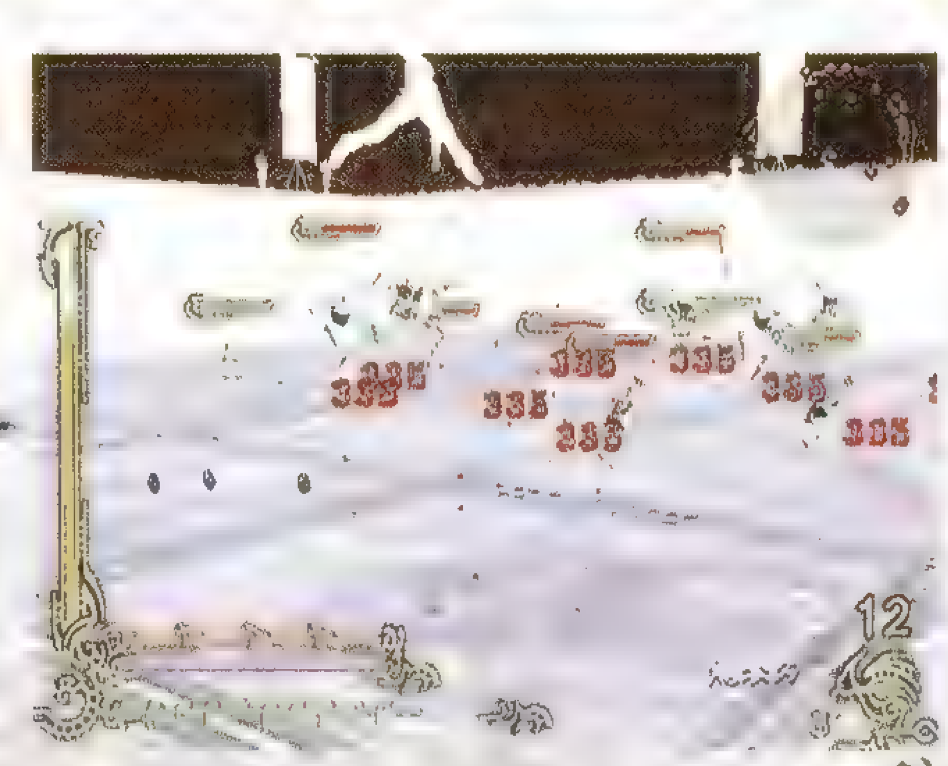


龍撃刃

フィニッシュブローが出ると周囲の敵を吹き飛ばせるが、その後の隙が大きく、次の行動に移りにくいので使いどころに気を付けたい。

コマンド	○	○	○	△	△
攻撃力(%)	100	85	100	80	200
ガードブレイク値(%)	50	40	70	200	250

フィニッシュブロー
周囲一掃型



龍閃撃

フィニッシュブローが出せれば敵の守りを崩せるが、4段目まではガードブレイク値が通常よりも低いので、確実に最後まで決めよう。

コマンド	□	△	□	□	△
攻撃力(%)	100	80	100	105	75
ガードブレイク値(%)	50	80	45	45	425

フィニッシュブロー



防御不能型

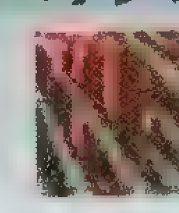


飛龍斬

コマンドが短いため、緊急時にも出しやすい。3段目からはガードブレイク値がかなり高くなるので、敵の守りも崩しやすい。

コマンド	□	△	△	△
攻撃力(%)	100	80	110	385
ガードブレイク値(%)	50	80	165	300

フィニッシュブロー



大ダメージ型

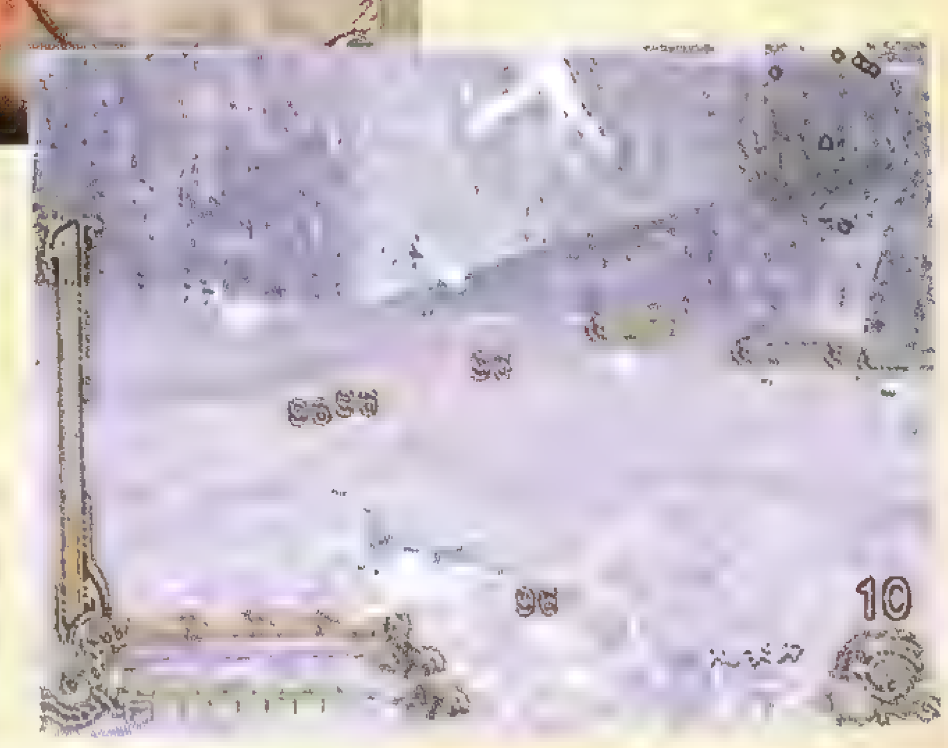


Combination Analysis
コンボ解析

それぞれ特性の異なるフィニッシュブローを持つコンボが揃っているため、通常の戦闘から強敵戦まで、どんな場面でもバランスが良く使いやすい。剣の高い攻撃速度を活かすためには、直線攻撃型の天龍弾で遠距離から先制して攻撃を加えておき、敵が動けなくなっているところを狙って飛び込み、追い討ちをかけて素早く倒していくようにするとよいだろう。なお、剣は攻撃範囲が比較的狭く、多数の敵が出現する戦場では周りを囲まれやすいため、こうした場所で戦う場合には、周囲一掃型の龍撃刃が使える剣を選ぶとよい。



⬅強敵戦などで短期に決着をつけたい場合、大ダメージ型の飛龍斬が使いやすい。



➡多数の敵に囲まれた場合、すかさず龍撃刃を出して吹き飛ばし体勢を立て直す。

Magic For Sword
剣で有効な魔法

剣には、魔法によって敵にダメージを与えるよりも、一時的に攻撃力を強化するソニックバーストによって、通常攻撃の延長として敵を倒していくことを得意とするものが多い。ソニックバーストはレベルが上がると攻撃力や効果時間が強化されるが、Level4になると攻撃力が高くなるだけでなく、敵の動きを遅くすることや、一部の無敵状態の敵にもダメージを与えられるようになる。また、チャージが他の魔法よりもかなり速いので、強力な敵に囲まれた場合などに形勢を逆転するための手段としても使うことができる便利な魔法だ。

ソニックバースト

➡動きが素早く攻撃が当たりにくい敵でも、動きを遅くしてしまえば効果的にダメージを与えられる。





ブリンディングテイル

⬅追加ダメージを含めて敵に与えられるダメージが大きく、周囲の敵を一掃できるため使いやすい。



領主の狩猟刀

入手条件 第三章三節「閉じられた地」。クリア条件を満たした後、丘の上に出現する。➡P86

敵の守りを崩すのに適した武器

序盤で手に入る武器としては比較的ガードブレイク値が高く、守りが堅い敵と戦うときに役に立つ。しかし、もともとの攻撃力があまり高くなく、攻撃範囲も狭いため、複数の敵と同時に戦わなければならない場面では使いにくい武器だといえる。Level2に成長させると大ダメージ型コンボの飛龍斬が使えるようになるので、これと魔法を積極的に使って、攻撃力の低さを補おう。



⬅攻撃力が低いので、敵をなかなか倒せない。多数の敵に囲まれたら、早めにコンボや魔法を使って切り抜けよう。



➡攻撃力の低さを利用して、強い敵が出現する後半ではチェインを稼ぐのに役立つ。回復用に持っておくと便利。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	18	27	18	–
Level 2	20	30	18	450
Level 3	22	34	19	1125
Level 4	24	38	20	2475

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	飛龍斬
Level 3	天龍弾
–	–

【攻撃範囲▶狭い】



✳Story

Level 1

とある国の領主が狩猟の際に必ず持ち歩き、快楽にまかせて森の動物を根絶やしにしたという伝説の残る刀。数十年後、領主の孫が新しい領主となった際、この刀を受け継いだ。

Level 2

新しい領主は柔和な性格で、狩猟も熱心ではなかったが、この刀を手にしてからは好んで狩猟に出るようになった。

Level 3

領主はしだいに奇怪な行動をとるようになっていった。食べ物を皿から直接舐めとるようになり、城内でも這い回る姿をたびたび目撃された。やがて、領主は姿を消した。

Level 4

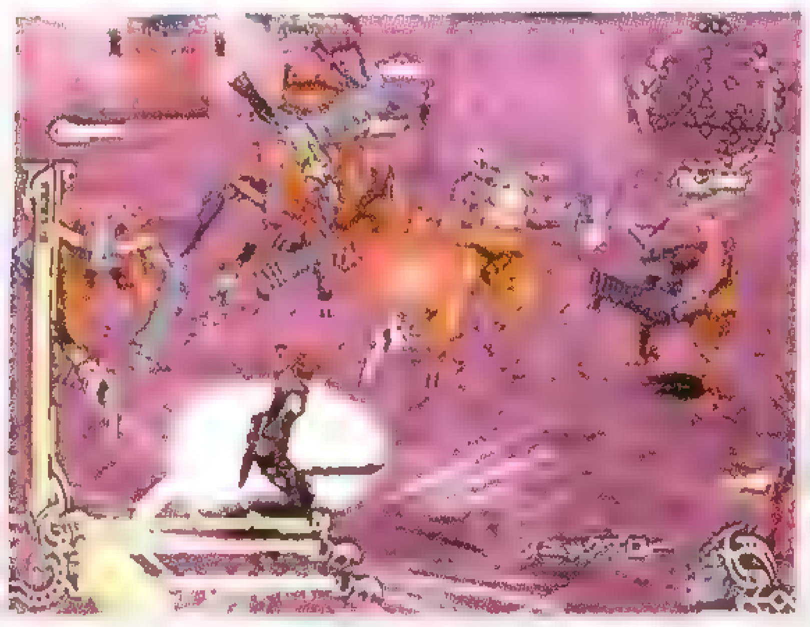
領主の行方は誰も知らない。ただ、今でも城の地下からは、獣のような叫び声が聞こえるという。

Magic

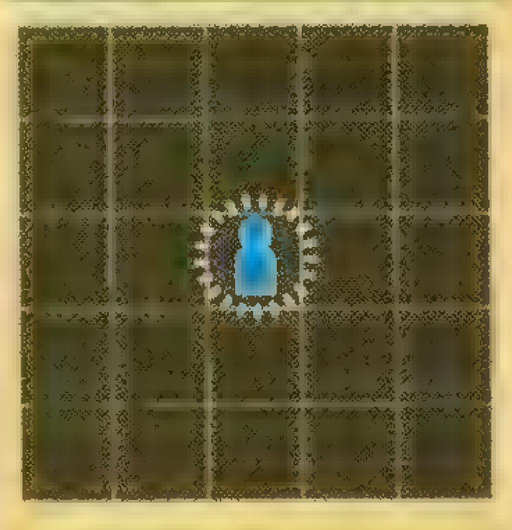
ソニックブロー

魔法チャージ速度 速い

身体の内部から力を放ち、周囲の敵を吹き飛ばす。態勢を整えたい時に便利。



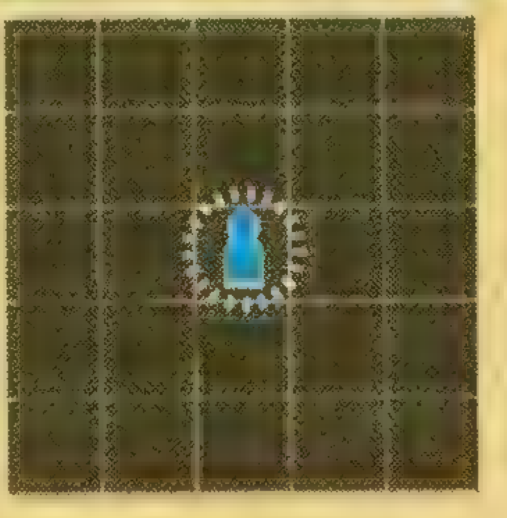
Level 1



【攻撃力】
12

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。ダメージは弱め。

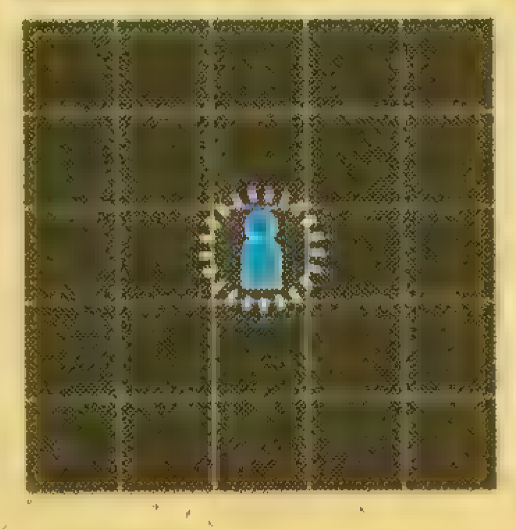
Level 2



【攻撃力】
16

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力が若干上昇。

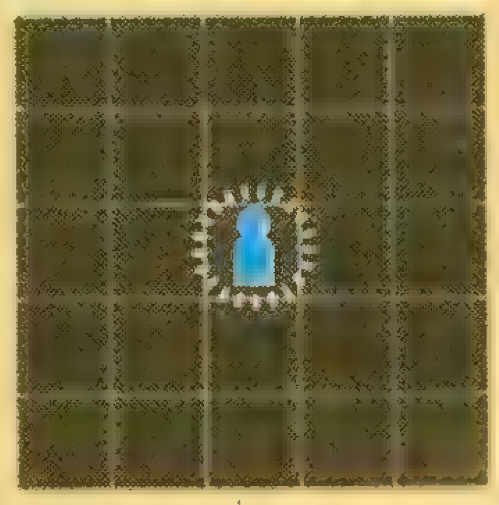
Level 3



【攻撃力】
20

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力がさらに上昇。

Level 4



【攻撃力】
28

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃範囲も広がっている。

没落した王家の剣

入手条件 第三章クリア後、石の村で購入可能。価格：1800G

魔力が回復しやすい剣

攻撃力があまり高くなく、Levelが上がってもほとんど伸びないため、メインの武器としては使い難い。しかし、MPが回復しやすいという特徴があるため、回復用に適している。また、ガードブレイク値が極めて低いため、守りの堅い敵と戦う時は防御不能型コンボの龍閃撃でカバーしよう。



←強敵戦の最中に魔法が切れた時など、短時間で魔法を回復させなければならない時に便利。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	25	1	50	−
Level 2	25	1	60	540
Level 3	25	1	75	1620
Level 4	28	2	90	3780

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	龍閃撃
Level 4	飛龍斬
−	−

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1

あたたかな、春の頃でした。
邪悪な竜が、気まぐれに人の国を襲いました。竜は王族をみな殺しにしました。竜がお城でひと寝入りしていると、剣を持った女の子が入ってきました。女の子は竜をゆり起こして言いました。

Level 2

「わたしが殺そうとしていた王様はどこ？」竜は少しきょとんとして言いました。「もう食べてしまったぞ？」すると、女の子はていねいに竜におじぎをしました。そして、「ありがとう！」と元気いっぱいに竜に言いました。竜は聞きました。「お嬢ちゃん、どうしてお礼をするのかな？」

Level 3

女の子は言いました。
「あなたが食べた王様は偽者なの。私のパパからお城を盗んだって、死んだママに教わったの。」
女の子は、この国の本当の王女さまだったのです。
「だから、わたしはあいつを殺してお城を取り戻さなきゃいけなかったの！」

Level 4

少女は竜をまっすぐ見て言いました。
「あなたにお願いがあるの。パパを見殺しにした国のみんなを焼き殺して！」竜は大笑いして、「わかったよ、王女さま。わしの力をおまえの体と剣にやろう。」王女は竜と心臓を交換して、竜の力が注がれた剣で国のみんなをざくざく、
ぐちゃぐちゃにやっつけたとさ。
めでたし、めでたし。

Magic

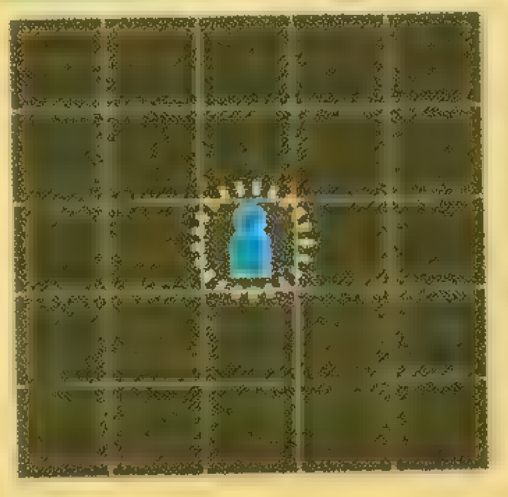
ソニックブロー

魔法チャージ速度 速い

周囲に衝撃波を発生させる。一瞬で発動するので、緊急回避に役立つ。



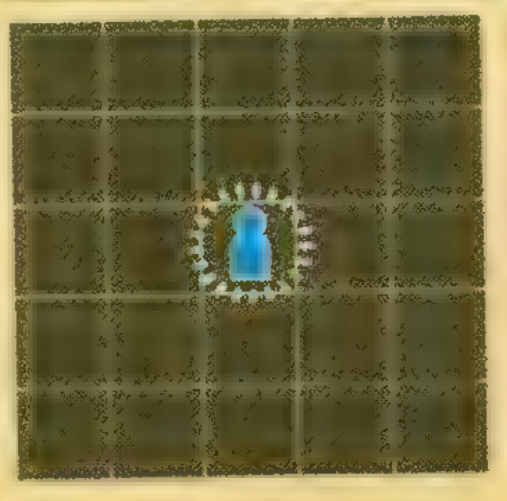
Level 1



【攻撃力】
12

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。ダメージは弱め。

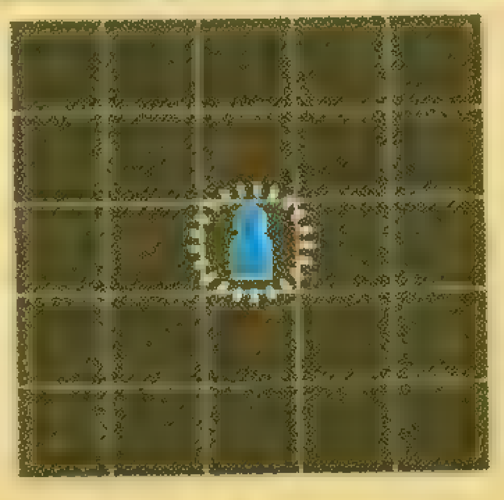
Level 2



【攻撃力】
16

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力が若干上昇。

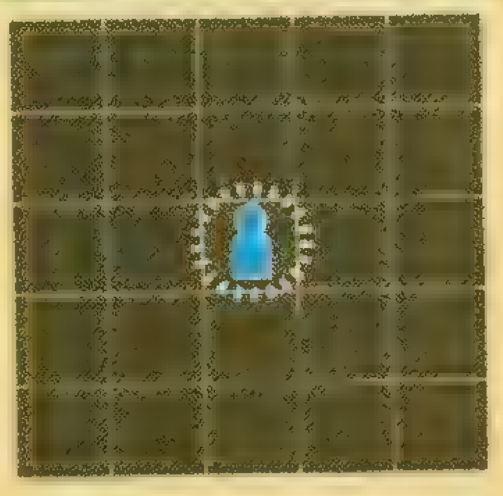
Level 3



【攻撃力】
20

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力がさらに上昇。

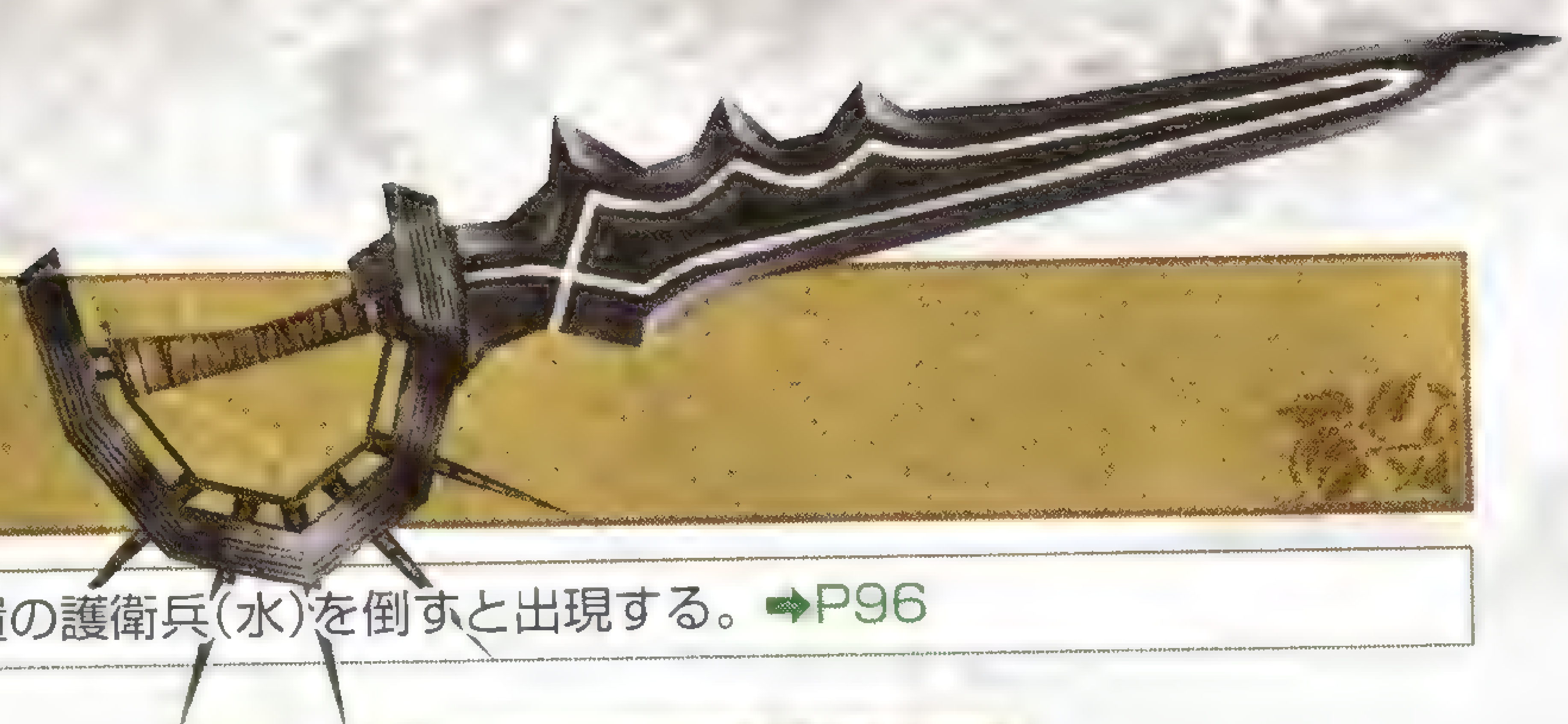
Level 4



【攻撃力】
28

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃範囲も広がっている。

ノウェの剣



入手条件 第四章第三節「神水の直轄区」。初期配置の護衛兵(水)を倒すと出現する。➡P96

多彩なコンボを使いこなせ

攻撃力などには突出したものはない武器だが、コンビネーションの種類が多く、最初から使える龍乱舞の他に、Level2で直線攻撃型の天龍弾、Level3で周囲一掃型の龍撃刃、Level4で防御不能型の龍閃撃が使えるようになる。十分に成長させれば、どんな場面でも扱いやすい武器になる。



⬅多彩なコンボを上手く使い分けていけば、どんな状況にでも対応できる万能の武器になるのだ。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	20	18	24	−
Level 2	22	18	25	720
Level 3	24	20	28	2160
Level 4	26	24	30	5040

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	天龍弾
Level 3	龍撃刃
Level 4	龍閃撃

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1

双刀の金獅子と呼ばれた英傑が初陣の折、彼と共に剣技を磨いた女騎士より贈られ、以後彼の愛剣となったのが、この剣である。
剣は幾度もの戦いから男の命を救い、仲間の命を救った。双刀の金獅子は我が身のように剣を大切に扱ったといわれている。

Level 2

ある時。双刀の金獅子は司祭の神託に従い、未踏の地へと赴いた。そこで一匹の竜と一人の幼子に出会う。竜は人語を操り、幼子は竜語を喋った。この幼子こそ神託にあった救世主であろう。男は竜に幼子を連れ帰りたいと申し出た。竜は男に問う。貴様は幼子を父から引き離すだけの代価を持っているのか?…と。

Level 3

双刀の金獅子は答えた。
私がこの幼子の、人の父となろう。
あなたが教える竜の知恵だけでは、
この幼子は地を這う愚竜となる。
あなたでは教えられぬ人の生き方を教え、竜にも負けぬ騎士へと育ててみせよう。この幼子に与える未来こそが、代価とならないだろうか?

Level 4

竜は不機嫌に男を見下ろし、せせら笑うように言う。いいだろう。この幼子を連れゆくが良い。しかし儂も共にゆく。人の父は貴様に任せるが竜の父は儂にしか務まらぬからな。
双刀の金獅子は竜の言葉を受け入れて、さらに自らの剣を違えぬ信義の証として譲った。くだらぬ、と竜は言い捨て、剣は彼と幼子の古巣へと投げ込まれたという。

Magic

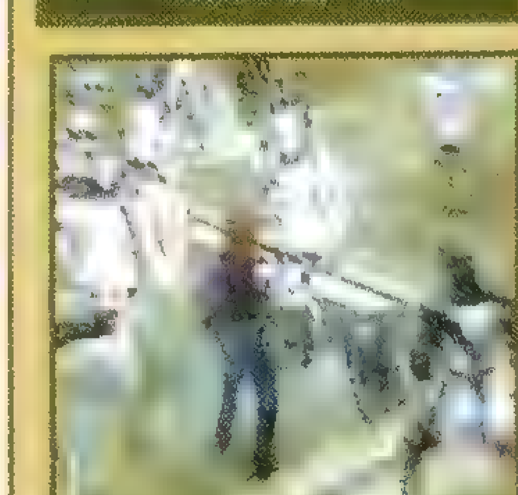
ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

周囲一掃型のコンボを併用すれば、敵集団を一気に殲滅することができる。



Level 1



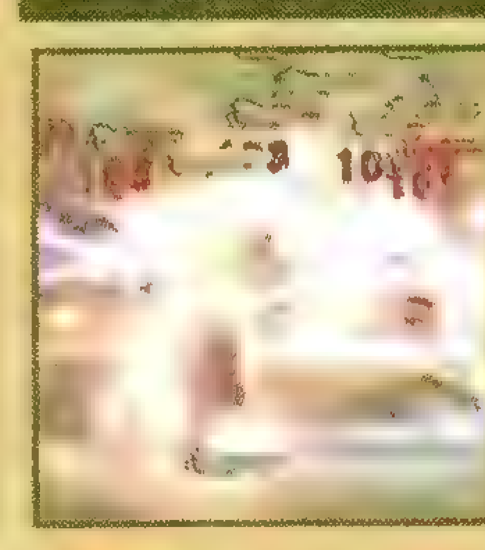
【攻撃力】
1.1倍
【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

Level 2



【攻撃力】
1.25倍
【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

Level 3



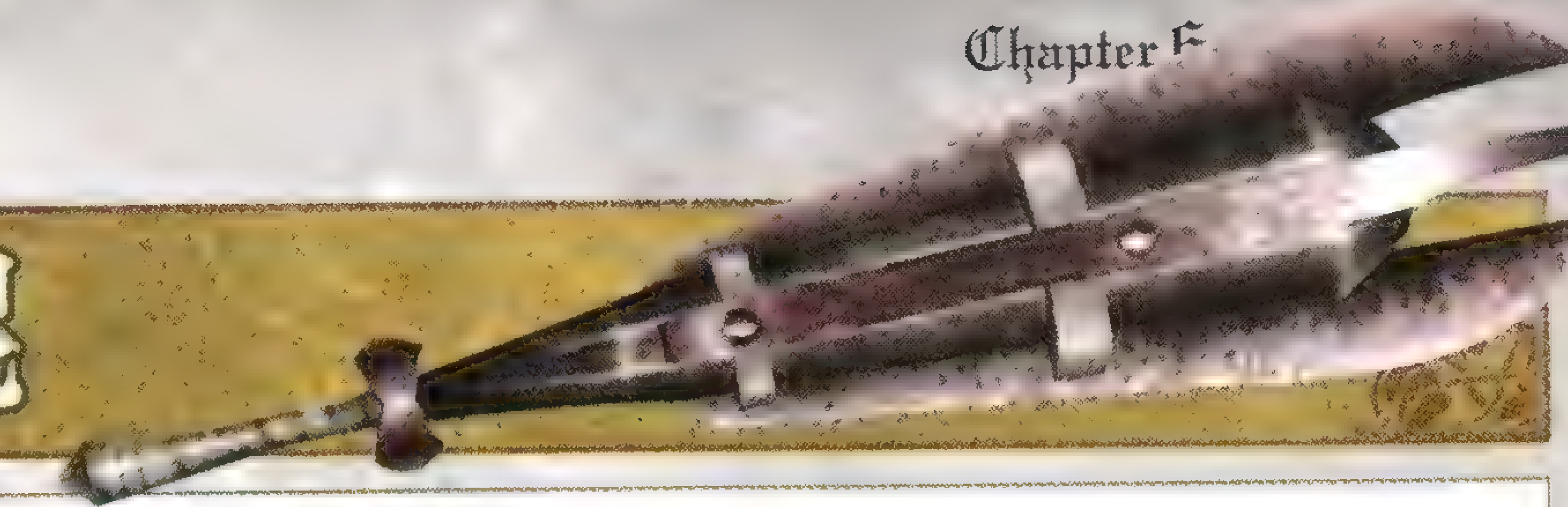
【攻撃力】
1.4倍
【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍
【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

悪魔の鉄棍



入手条件 第四章九節以降、砂の村で購入可能。価格：32400G

敵の守りを崩し、一直線に道を開く

序盤で手に入る武器としては攻撃力が高く、またガードブレイク値も非常に高いため、守りの堅い敵に対しては極めて有効な武器。さらに、大ダメージ型コンビネーションの飛龍斬と直線攻撃型の天龍弾が使えるようになるため、狭い通路でも十分に活用することができるだろう。



⬅守りが堅い強敵に対しては、高いガードブレイク値と大ダメージ型のコンボが有効だ。

Weapon Data

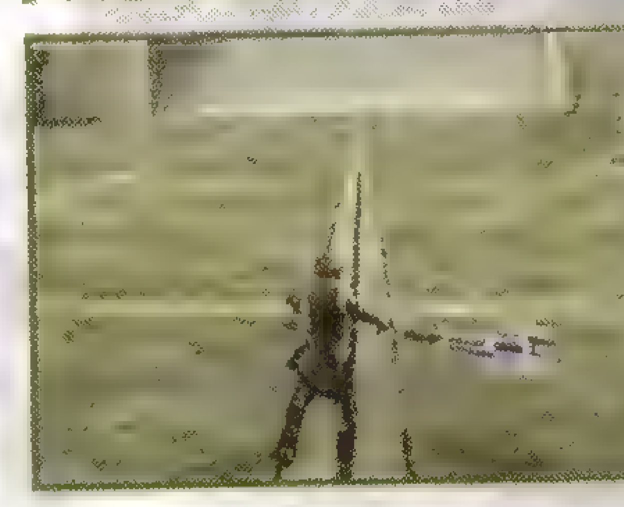
✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	52	112	18	−
Level 2	62	126	18	3550
Level 3	74	140	19	14200
Level 4	86	154	20	28400

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	飛龍斬
Level 4	天龍弾
−	−

【攻撃範囲▶普通】



✳Story

Level 1

ある村に力自慢の男がいた。
心優しい男だったが、貧しい村を豊かにしようと義勇軍に志願する。
村人は男の為に金を出し合い、彼の怪力を生かせるようにと、一振りの鉄棍を贈った。

Level 2

戦場は男にとって、地獄そのものだった。血で血を洗う惨状におののき、鉄棍を振るうこともなく逃げ出してしまう。
男はとぼとぼと村へ帰った。

Level 3

村は焼き払われ、村人は惨殺されていた。敵軍の仕業だった。
男は天を呪い、自分の無力を呪い、すべてを呪って悪魔に力を請うた。

Level 4

戦場に戻った男は、壊れたかの如く鉄棍を振るい、幾百の敵兵を叩き潰した。最期に自らの頭をも潰し、男の呪いを受けた鉄棍だけが残った。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度 速い

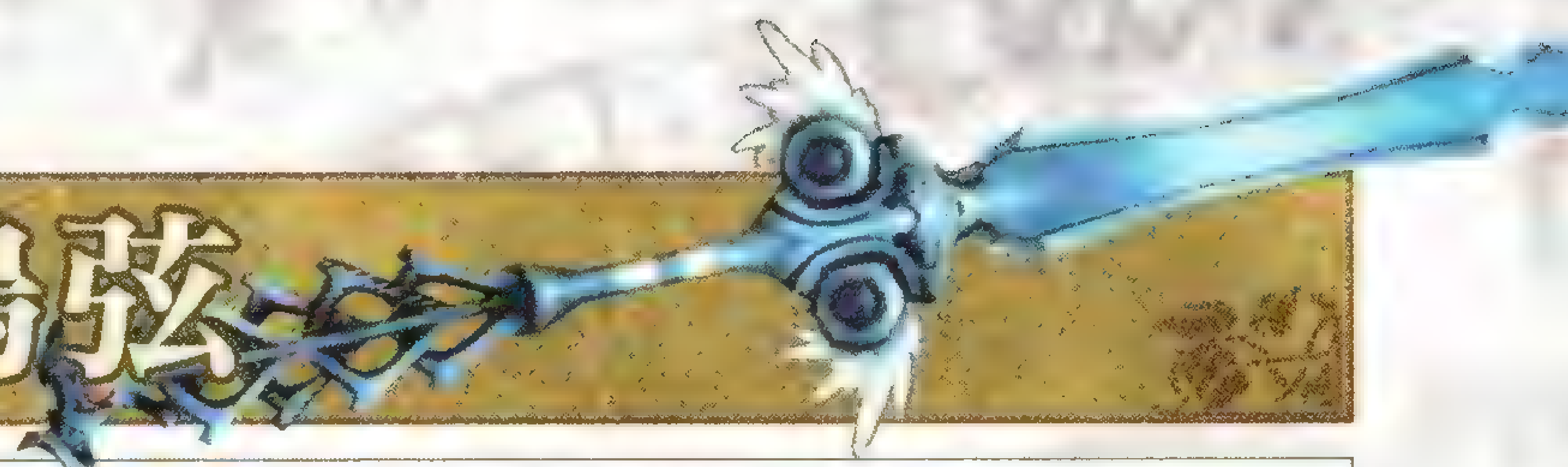
自身の攻撃力を上昇させる。強敵や敵集団との戦闘など、幅広い用途で使える。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 1.1倍	【攻撃力】 1.25倍	【攻撃力】 1.4倍	【攻撃力】 1.55倍
【効果】 発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。	【効果】 発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。	【効果】 発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。	【効果】 発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

Chap. 6 剣 Sword

封刃・破天の鳴弦



入手条件 第四章九節「炎洞塁」。マップ東側の墓場に出現するアンデッドナイトを全滅させると出現。➡P108

Level4で急激に成長する剣

入手した状態では、攻撃力、ガードブレイク値ともに非常に低く、メインの武器として使うことはできない。しかし、Level4まで成長させると一気に能力が上昇して、コンボも龍撃刃、龍閃撃、飛龍斬の3種類が使えるようになり、高い性能を持つ武器となる。もともとの性能が低いため経験値を稼ぐには時間がかかってしまうが、魔法が強力なので、これを使えば戦いやすくなる。



⬅必要経験値が多いため時間はかなりかかるが、フリーミッションなどで地道に経験値を稼ごう。



➡攻撃力の低さを逆手に取り、チェインを重ねてから魔法で一掃すれば、一気に経験値を稼げる。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	5	4	40	−
Level 2	6	5	45	2450
Level 3	8	6	50	7300
Level 4	60	46	100	14550

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 4	龍閃撃
Level 4	龍撃刃
Level 4	飛龍斬

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1
かの地に武具の名匠あり。
神に弄ばれる世界を憂い神の力に
打ち勝つ武具を生み出すことを
決意す。

Level 2
神に抗うは、封印の力。
封印の力、即ち女神の力。
名匠は女神の力を武具に封入す。

Level 3
かの女神は、愛の為、自らの体を
差し出した愛に生きた女神。
猛々しき女神。

Level 4
宿るは「炎」、赤き大地の力。
生命を育む気の力。

Magic

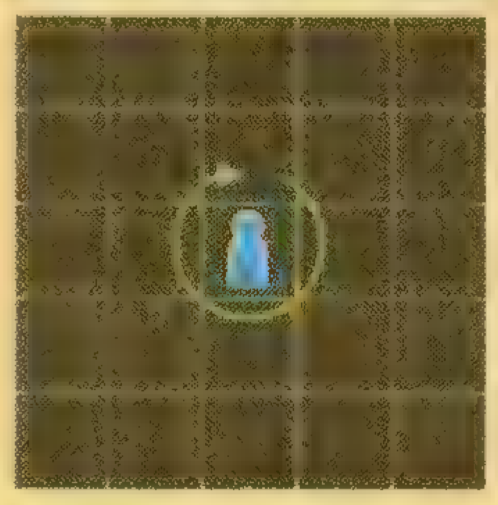
ヴォルタイクフィーラー

魔法チャージ速度	普通

体を中心にして雷球が旋回する。敵を近付けずに攻撃することができる。



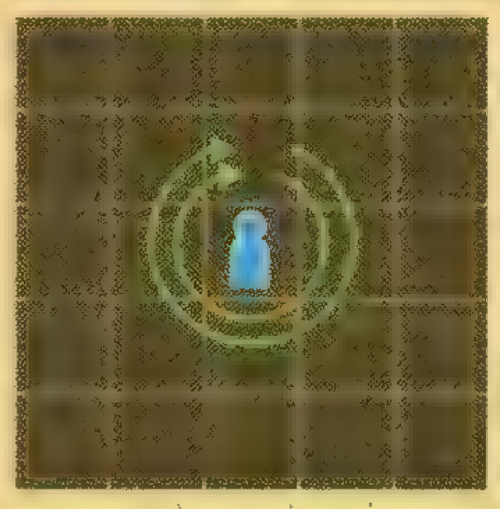
Level 1



【攻撃力】
18(25)

【効果】
1つの雷球が体の周りを飛び回り、周囲の敵を吹き飛ばす。

Level 2



【攻撃力】
25(35)

【効果】
飛び回る雷球が2つに増え、より多くの敵を攻撃できる。

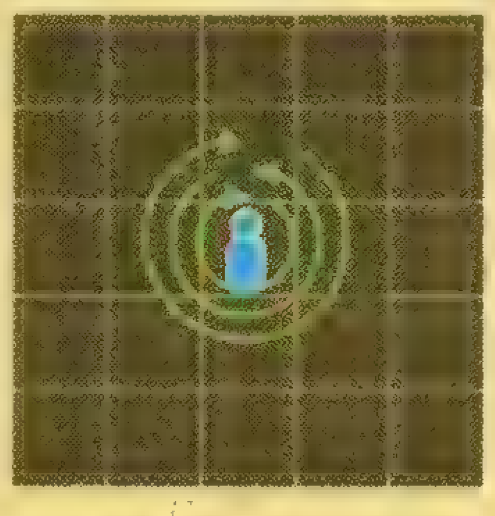
Level 3



【攻撃力】
35(42)

【効果】
雷球の数が3つになり、周囲にいる敵を逃さず攻撃できる。

Level 4



【攻撃力】
42(60)

【効果】
雷球に加えて、上空から光線が降り注ぎ敵を攻撃する。

Chap. 6 剣 Sword



拷問部屋の肉塊

入手条件 第五章六節「光城郭」。マップ北側にある牢獄で、5の番号がついた宝箱から入手できる。➡P124

敵の固い守りを崩す剛棍

攻撃力はそこそこだが、ガードブレイク値が比較的高く、守りの堅い敵と戦う時に有効な武器。攻撃範囲が狭く、ダメージを与えるには敵の懐深くに飛び込まなければならないため、密集した敵と戦うのには向いていないが、魔法のソニックブローで敵を吹き飛ばしながら戦えば、複数の敵に囲まれても対応できる。また、コンボの数が少ないので魔法で補いつつ戦おう。



⬅ガードを行う敵を相手にする時は、一気に懐に飛び込み、重い一撃で守りを崩してダメージを与えていこう。



➡敵の集団に対しては、龍乱舞とソニックブローで吹き飛ばしながら戦う。1体ずつだとこちらが不利になってしまう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	32	64	24	—
Level 2	35	70	25	1240
Level 3	38	76	26	3480
Level 4	45	90	28	7240

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 4	飛龍斬
—	—
—	—

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1

その鉄棍は、拷問部屋の片隅に置かれていた。命を奪わずに、最大の苦痛だけを与え続ける拷問において、鉄棍の役目は最後にやってくる。

Level 2

手足をもがれ目鼻をえぐられ、最早苦痛に耐えきれずに死を望む罪人にとって、鉄棍の一撃は焦がれる程に待ち遠しい。

Level 3

彼らは血を吐きながら叫ぶ。
「その鉄棍で、はやく殺してくれ」
求められ欲せられ、鉄棍は重々しく振りかざされる。

Level 4

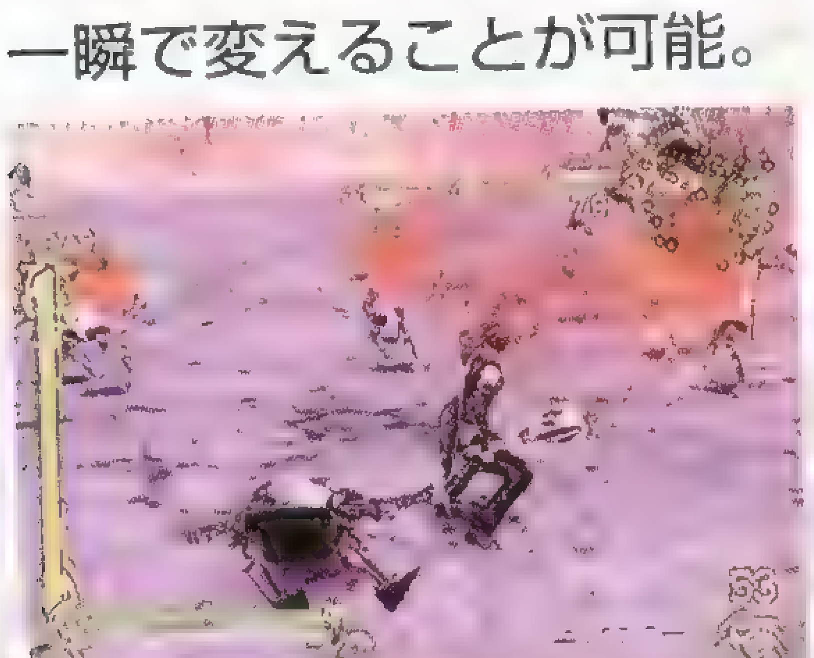
一撃で罪人を肉塊へと変え、鉄棍はまた、拷問部屋の片隅に置かれる。そして、次なる罪人の狂おしい求愛を、静かに待つ。…血肉にまみれたそれは、肉塊そのものだった。

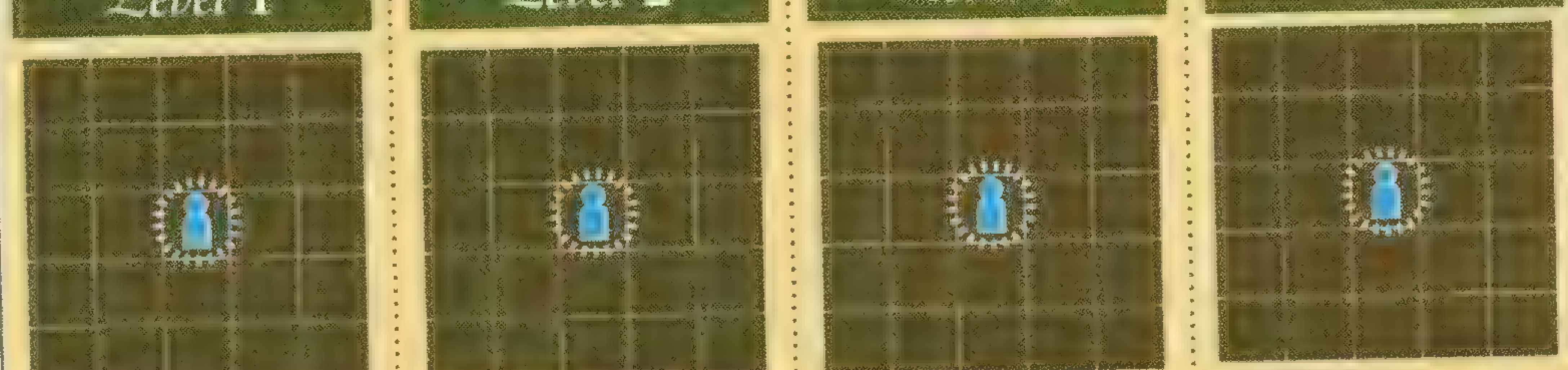
Magic

ソニックブロー

魔法チャージ速度 速い

体内から放つ力で、周囲の敵を吹き飛ばす。戦況を一瞬で変えることが可能。

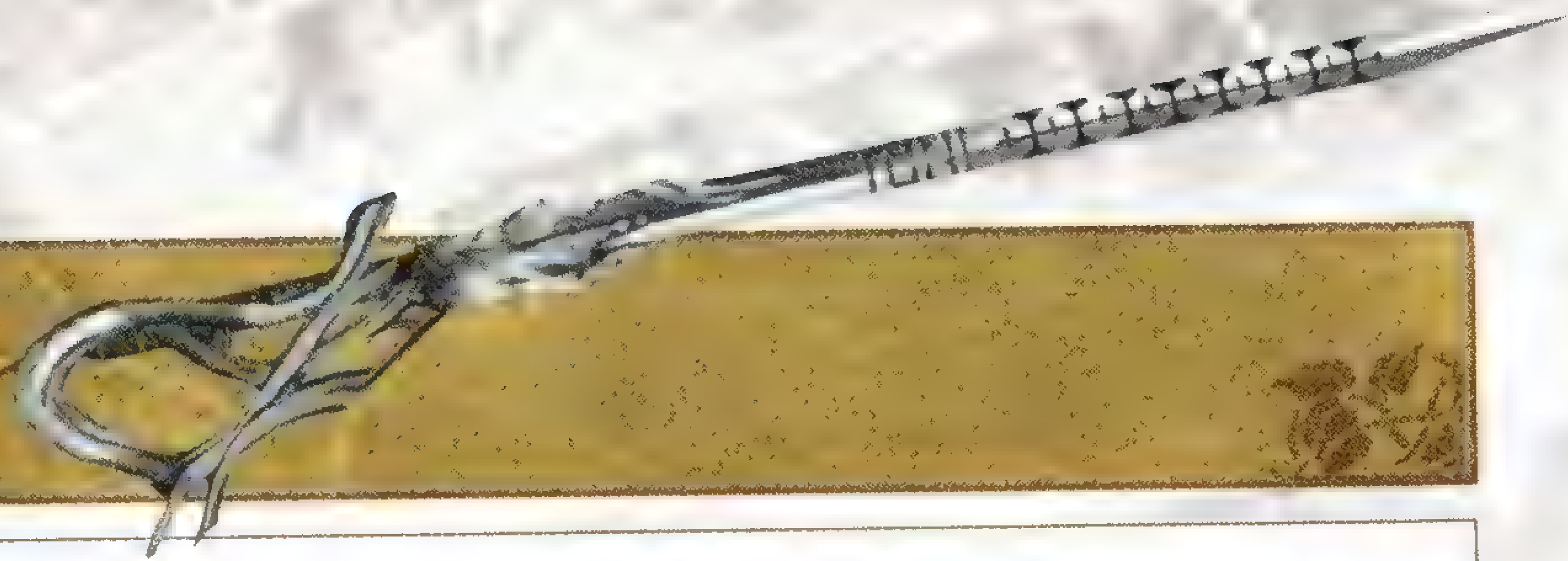




Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
【攻撃力】 12	【攻撃力】 16	【攻撃力】 20	【攻撃力】 28
【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。ダメージは弱め。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力が若干上昇。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力がさらに上昇。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃範囲も広がっている。

Chap. 6 剣 Sword

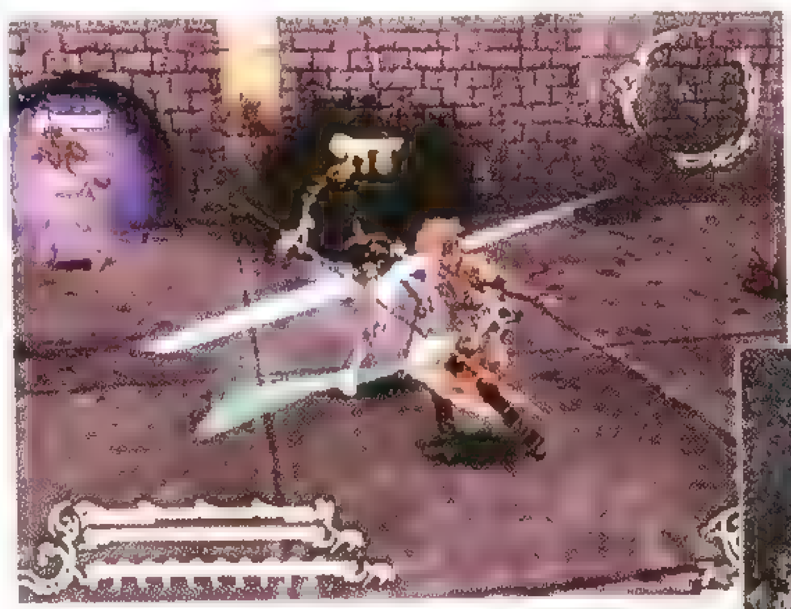
救済の聖刃



入手条件 第七章より砂の村で購入可能。価格：16500G

アンデッドに対し無類の強さを誇る

中盤で手に入る武器としては攻撃力、ガードブレイク値とも若干低めだが、アンデッド属性の敵に対して、通常の4倍のダメージを与えることができる特性を持つ。そのためアンデッド系を相手にする時は、必ず持っておきたい武器だ。またコンボの種類も多く、大ダメージ型の飛龍斬や防御不能型の龍閃撃を比較的低いLevelで使えるようになるのも大きな利点だろう。



⬅アンデッド系の敵が相手だと、他の武器よりもはるかに有利に戦える。エリスがいないときに重宝する武器だ。



➡攻撃力が低いため、アンデッド以外の敵だと不利になるが、多彩なコンボを使いこなせば、ある程度カバーできる。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	20	2	10	－
Level 2	24	4	14	2850
Level 3	28	8	18	7990
Level 4	32	12	24	20330

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	飛龍斬
Level 3	龍閃撃
Level 4	天龍弾

【攻撃範囲▶広い】



✻Story

Level 1

かつて、人心が荒れ果て、
虚偽の蔓延により、
傾きかけた国があった。

Level 2

王は大層心を痛め、
国を建て直そうと嘘を吐いた者を
死刑とする法を制定した。

Level 3

そこに一人の商人が嘘を吐いた
者のみを斬るという剣を携え
あらわれた。
王は喜び、その剣を大枚の金貨で
買い取った。

Level 4

そして、その剣で商人を斬りつける
と、商人は真っ二つとなり、
王は大層嘆いたという。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度 速い

強敵を相手にする時は、飛龍斬と併用すれば一瞬で大ダメージを与えられる。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

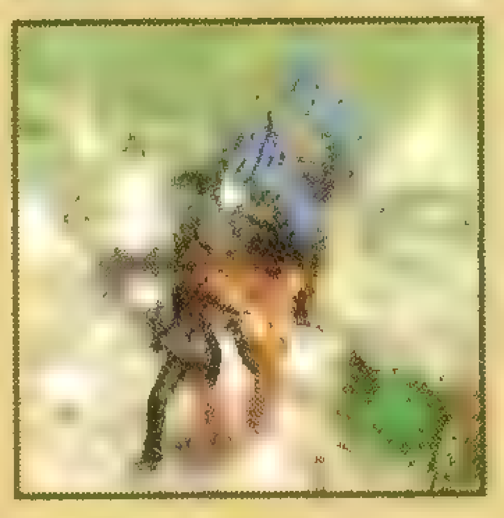
Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

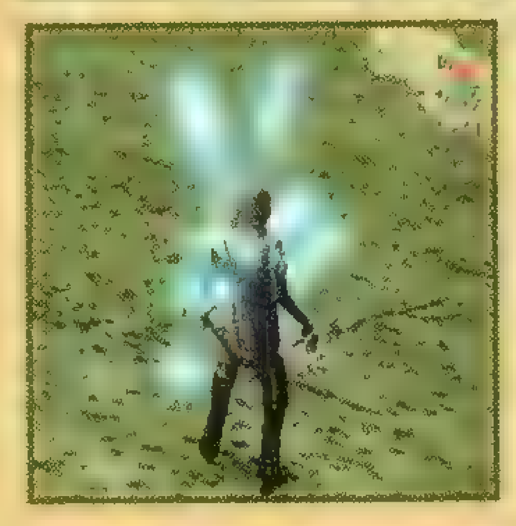
Level 3



【攻撃力】
1.4倍

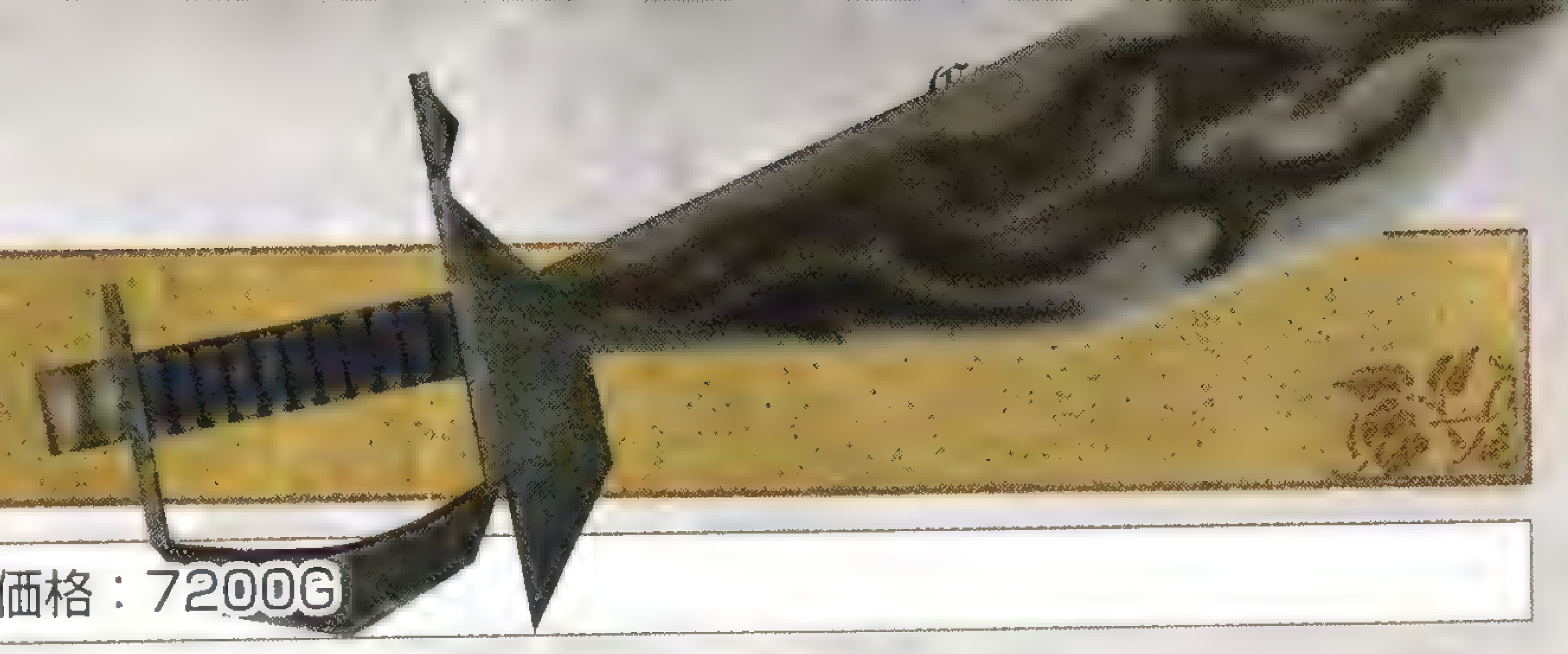
【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

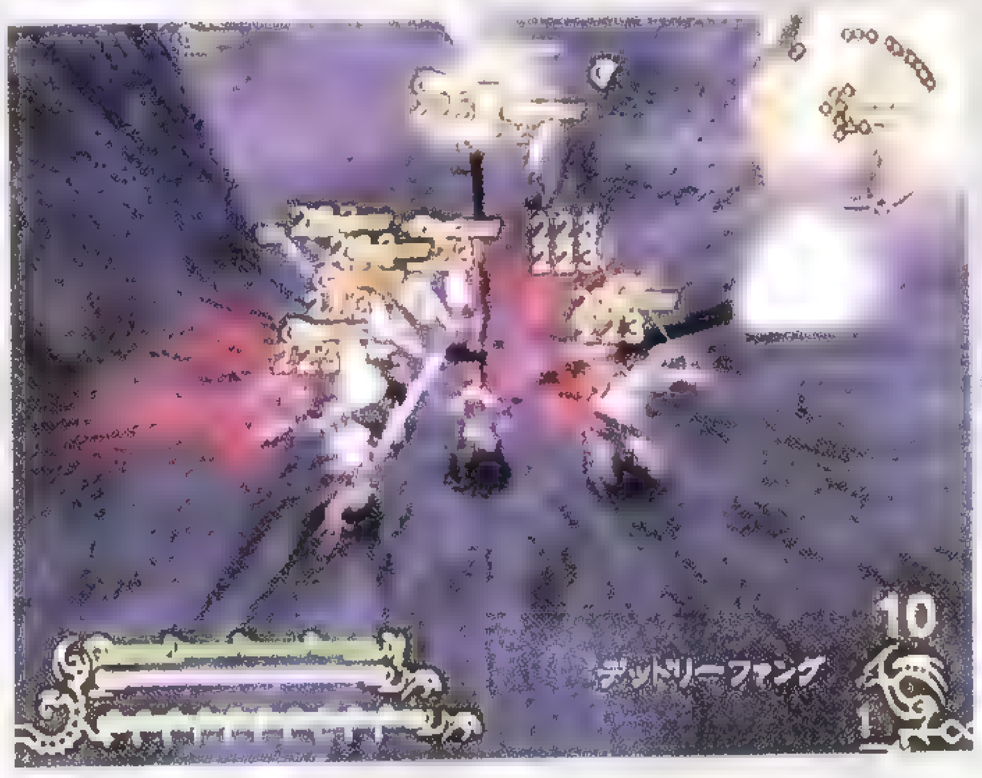


死の舞踏

入手条件 第七章より砂の村で購入可能になる。価格：7200G

強力な魔法攻撃で敵を切り裂く

直接攻撃の能力は低いが、強力な魔法を持つため、使いどころを押さえれば高い攻撃力を発揮する。直接攻撃の威力が低いということは、魔力を回復させやすいということでもある。そのため、魔法での攻撃をメインにし、直接攻撃を補助として戦闘の組み立てをするとよいだろう。



⬅デッドリーファングは、地を這う牙があらゆる敵を切り裂いていく強力な魔法。ピンチになったら即発動させよう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	28	16	70	–
Level 2	30	16	80	1560
Level 3	32	20	95	4680
Level 4	36	30	110	9360

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	龍閃撃
Level 3	飛龍斬
Level 4	天龍弾

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1

遥か昔、幾つもの小国の戦乱によって人心の荒れ果てた地方に、一人の英雄によって興された国があった。英雄はそのまま皇帝となり、近隣の国を武力によって併合していく。戦乱で疲弊しきっていた国民達は、その王国との併合を喜んだという。

Level 2

皇帝は時折酒宴を催し、美しい踊り子を呼んで舞を踊らせた。公平無私な統治を行った皇帝の、数少ないささやかな贅沢だった。臣下の反対を押し切り、矛を交えている最中の国から踊り子や楽団を招くこともあったという。その日も戦端を開いたばかりの隣国から、一人の美しい踊り子を酒宴に招いていた。

Level 3

その踊り子の舞は恐ろしい程に妖艶で美しく、皇帝は一瞬にして心を奪われた。直々に言葉をかけようと呼びよせた時、剣舞に使われた小剣が皇帝の胸を貫いた。
踊り子は戦相手の隣国から送り込まれた間者だった。皇帝を失った王国は、程なく滅亡したという。

Level 4

再び小国同士の戦乱が巻き起こり、各地で多くの死が撒き散らされた。皇帝を刺した小剣はいずこかへと失われ、忌まわしき記憶と共に、その存在が語り継がれているという。

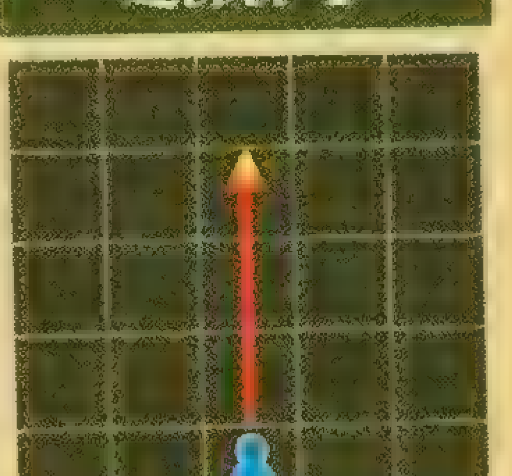
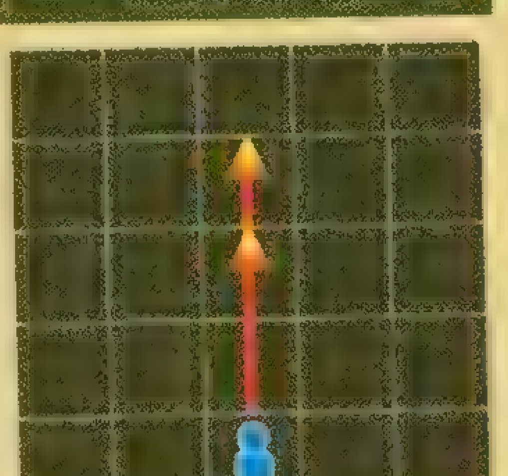
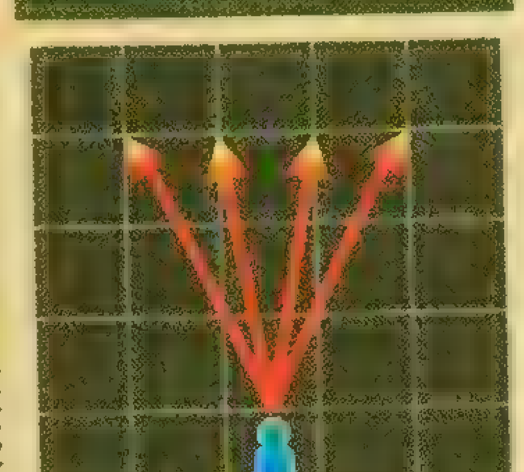
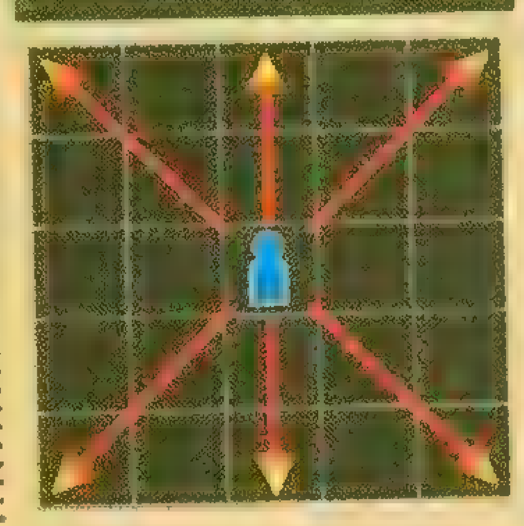
Magic

デッドリーファング

魔法チャージ速度 遅い

何本もの黒い牙が地上を走る。攻撃力が高く、攻撃範囲も広い強力な魔法。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 36	【攻撃力】 42	【攻撃力】 50	【攻撃力】 75(75)
【効果】 1本の牙が前方へ直線的に走り、敵を引き裂いていく。	【効果】 最初の牙に続いて2本目の牙が走り、さらに敵を攻撃する。	【効果】 扇状に広がる4本の牙が走り、正面にいるすべての敵を攻撃。	【効果】 6本の牙が周囲に発生、さらに4本の牙がそれを追尾する。

オロ一の剣・獅子

入手条件 第七章四節「大神殿」。1Fの一番奥にある部屋で入手できる。➡P150

重装備ジスモアとの戦いに有効

第七章の大神殿で、重装備ジスモアと戦う時に、通常の1.5倍のダメージを与えられる武器。コンボの種類は少なめになっているが、Level2で大ダメージ型の飛龍斬が使えるようになるため、それほど育てなくてもジスモアとの戦いでは有効に使うことができるだろう。



⬅最初の時よりも強力になっているジスモアだが、この剣があれば効果的にダメージを与えられる。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	54	40	25	―
Level 2	60	45	26	2250
Level 3	68	48	28	6750
Level 4	78	50	32	13500

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	飛龍斬
Level 3	天龍弾
―	―

【攻撃範囲▶普通】



✳Story

Level 1

死、骸、暴…
十八年前、帝国と連合国が争う戦乱の中、オロ一は連合国の将として、一軍を率いていた。
敵も味方もわからぬ大戦の最中、世界を“大災厄”が襲った。
雲を裂く雷光と共に、オロ一は数多の部下と、故国を失った。

Level 2

飢、害、荒…
“大災厄”は英雄達によって鎮められ、戦乱もその灯火を消した。
だが、両者の残した傷は、あまりにも深かった。
オロ一は単身、各地を遍歴し人々を救った。災厄の傷と、人々の困窮はオロ一の心に深く、冷たく刻み込まれた。

Level 3

旗、鎧、槍…
オロ一は旅の途中、英雄達が組織した騎士団が、あの“災”を封じ人々を安んじていることを聞く。
一人では救いきれぬ人々の数、身をもって知る災厄を封印すること。
オロ一は迷うことなく入団した。
騎士達を従え、さらに多くの人々を救ったオロ一の目は、輝きに満ちていた。

Level 4

死を以って知る、愛と、憎しみ…
英雄達の確執に巻き込まれ、オロ一はその命を落とす。ジスモアによる謀殺…
しかし、いまわの際までオロ一はジスモアの罪を責めなかった。
たとえその気質が自らの命を奪おうとも、それこそがオロ一の貫く正義であった。

Magic

ホ一ンオブジャスティス

魔法チャージ速度 普通

発動時はほぼ攻撃を受けることがない。敵集団から突破する時に重宝する。



Level 1



【攻撃力】
10

【効果】
1個の光弾が体の周りをランダムな軌道で飛び回る。

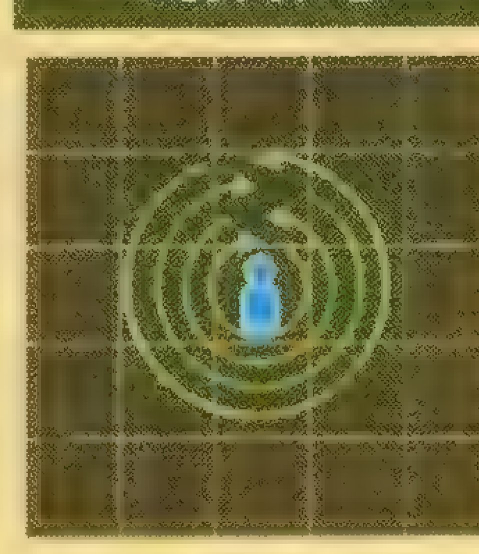
Level 2



【攻撃力】
14

【効果】
光弾の数が2個に増え、周囲を飛び回る時間も長くなる。

Level 3



【攻撃力】
30

【効果】
4個の光弾が、自分を中心に広い範囲を飛び回る。

Level 4



【攻撃力】
50(8)

【効果】
7個の光弾が飛び回り、さらに光弾から追加弾を放つ。

少年の欲望

入手条件 第七章クリア後、フリーミッション「明命の直轄区」で入手できる。➡P237

攻撃力の高さが魅力

攻撃範囲が狭いものの、序盤で手に入る武器としては攻撃力が高いため、強い敵と戦わなければならない場所では役に立つだろう。攻撃範囲の狭さは、遠距離から敵の密集している地点に天龍弾を撃ち込み、敵が倒れたところへ素早く斬り込んでいけば、十分にカバーすることができる。



⬅敵集団には天龍弾を使い、遠距離から敵を牽制。接近後はソニックバーストで一気に殲滅しよう。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	47	28	35	–
Level 2	48	29	45	1600
Level 3	50	30	60	4800
Level 4	54	32	70	9600

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	天龍弾
Level 3	龍撃刃
–	–

【攻撃範囲▶狭い】



✳Story

Level 1

その昔、娘達を次々と騙し、愛と財を奪い続けた少年がいた。怒った娘達は、妖精王の力を借り、少年を生きながらに剣の中に封印した。
冷たい刃の奥深くから、少年は己の罪深さを嘆き続けた。時は経ち、老いた娘達は次々と死んでいった。

Level 2

娘達が一人死ぬ度、剣の中、老いを知らない少年に、止まっていた時間が戻っていく。同時に少年の後悔の念は薄れ、日に日に娘達に対する憎しみが増していく。娘の最後の一人が死んだ時、ついに呪いは解け、少年は元の体に戻った。

Level 3

自らの肉体を再び手にした少年の欲望は、止まることを知らなかった。少年は過ちを繰り返す。娘達を次々と騙し、財と愛とを奪っていった。ある日、少年は美しい少女と出会い、生まれて初めて恋に落ちる。
少年は、財産や愛、すべてを少女に捧げた。しかし、少女は見向きもせず、他の男の下へ去っていった。

Level 4

少女は、少年と同じ罪を犯していた。次々と男を誑かし、財と愛とを奪う少女。怒った男達は、この剣に少女を封印しようとした。封印の呪文が読まれようとした時、少年は少女を突き飛ばし、自ら剣の中に入った。
少年はその愛で刀身を真っ赤に包み、少女を護り続けたという。

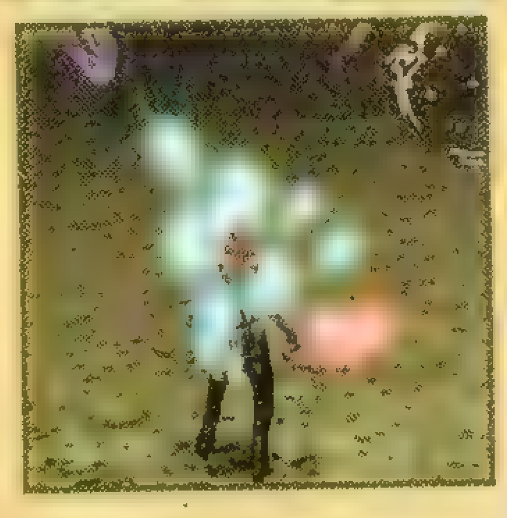
Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

無敵状態となる敵を相手にする時は、Level4発動後、一気に攻撃しよう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 1.3倍	【攻撃力】 1.5倍	【攻撃力】 1.7倍	【攻撃力】 1.9倍
【効果】 発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.3倍に上昇させる。	【効果】 発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.5倍に上昇させる。	【効果】 発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.7倍に上昇させる。	【効果】 発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

Chap. 6 剣 Sword

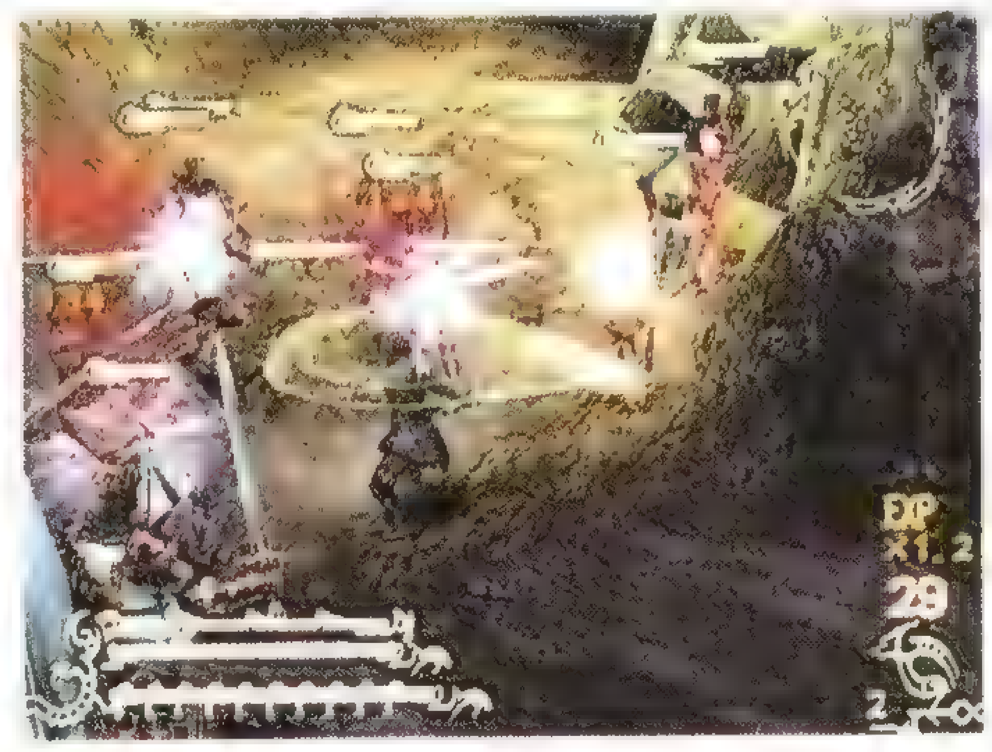


オローの剣・鷹

入手条件 第八章四節「天時塔」。2Fにいる兵士から入手する。➡P172

シャドウジスモアとの戦いに有効

第八章の天時塔に出現するシャドウジスモアとの戦いで、他の武器よりも大きなダメージを与えることができる剣。コンボの種類が多く、狭い場所で有効な魔法のブリンディングテイルを持っているため、ジスモア戦以外でも使いやすく、中盤でメインの武器として使っていくと良いだろう。



⬅シャドウジスモアはかなり手強い。戦闘前にフリーミッションを行い武器Levelを少し上げておくといい。

Weapon Data

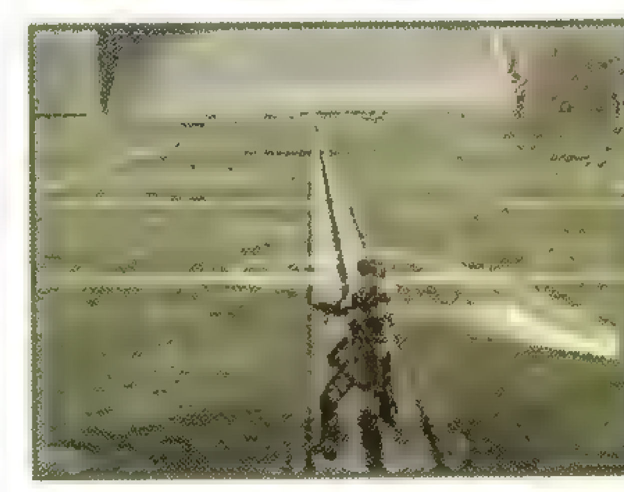
✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	65	46	35	–
Level 2	74	52	36	2560
Level 3	82	58	38	7680
Level 4	90	64	45	17920

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	龍閃撃
Level 3	龍撃刃
Level 4	天龍弾

【攻撃範囲▶普通】



✳Story

Level 1

ジスモア様配下の騎士が、オロー様の剣を盗もうとした時のことです。ジスモア様は騎士を叱責し、処刑なさろうとしました。
騎士は嘆きました。「私は少しでもオロー様に近付きたかったのです」事情をお知りになったオロー様は、憤慨するジスモア様を遮りながら、その剣について語り始めました。

Level 2

「この剣はエルフの神話に語られる兄弟の破壊神の持刀を模した物だ。兄は“鷹”と呼ばれ、智に優れた。弟は“獅子”と呼ばれ、武に愛されていたという。
二人がまだエルフであった頃、人間との大きな戦があった。二人はエルフの魔将、猛将として戦った」

Level 3

「鷹の智は竜語魔法すら操り、獅子の武は万軍を引き裂いた。二人がエルフと人間との戦を鎮めるのに、そう時間はかがらなかった。戦が終わると、二人は智と武を試すものを失った。…だが、二人は智と武を求め続けた。やがて鷹は世の理を越え、破り、荒ぶる獅子は大地に、天に亀裂を入れた」

Level 4

「エルフ達は、破壊神と化した鷹と獅子を“勇者の時間”に封印した。億千の命と魂とを使って。…おまえの罪は鷹、獅子に類するものだ。ジスモアよ、剣に免じてこの者の処刑を許してやってくれ」…オロー様の恩情により、騎士は許されました。その時のジスモア様の眼には、深く暗い影が差しており、今となってもその眼差しが忘れられません…。

Magic

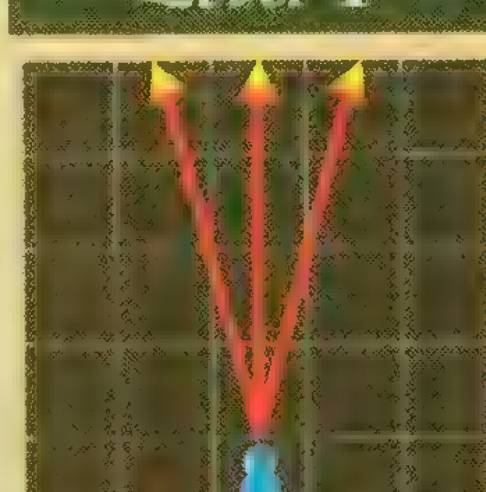
ブリンディングテイル

魔法チャージ速度 普通

壁で反射する聖なる槍を放射する。狭い場所でかなりの威力を発揮する。



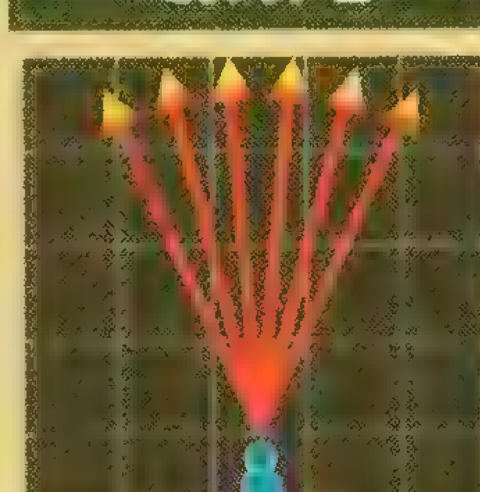
Level 1



【攻撃力】
12

【効果】
3本の光の槍が正面方向に飛び、壁に当たると反射する。

Level 2



【攻撃力】
20

【効果】
光の槍が6本に増え、正面方向へ扇状に広がっていく。

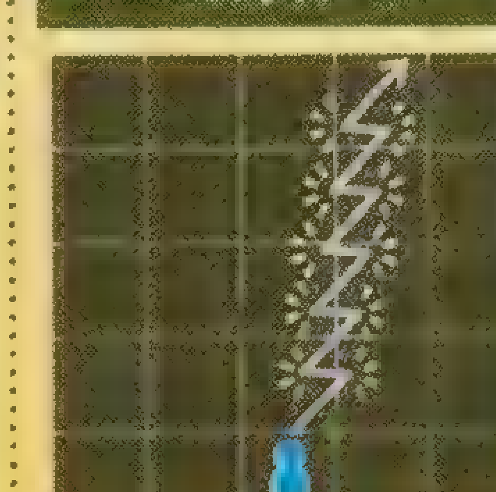
Level 3



【攻撃力】
24

【効果】
13本の光の槍が正面方向にランダムに飛び出し攻撃する。

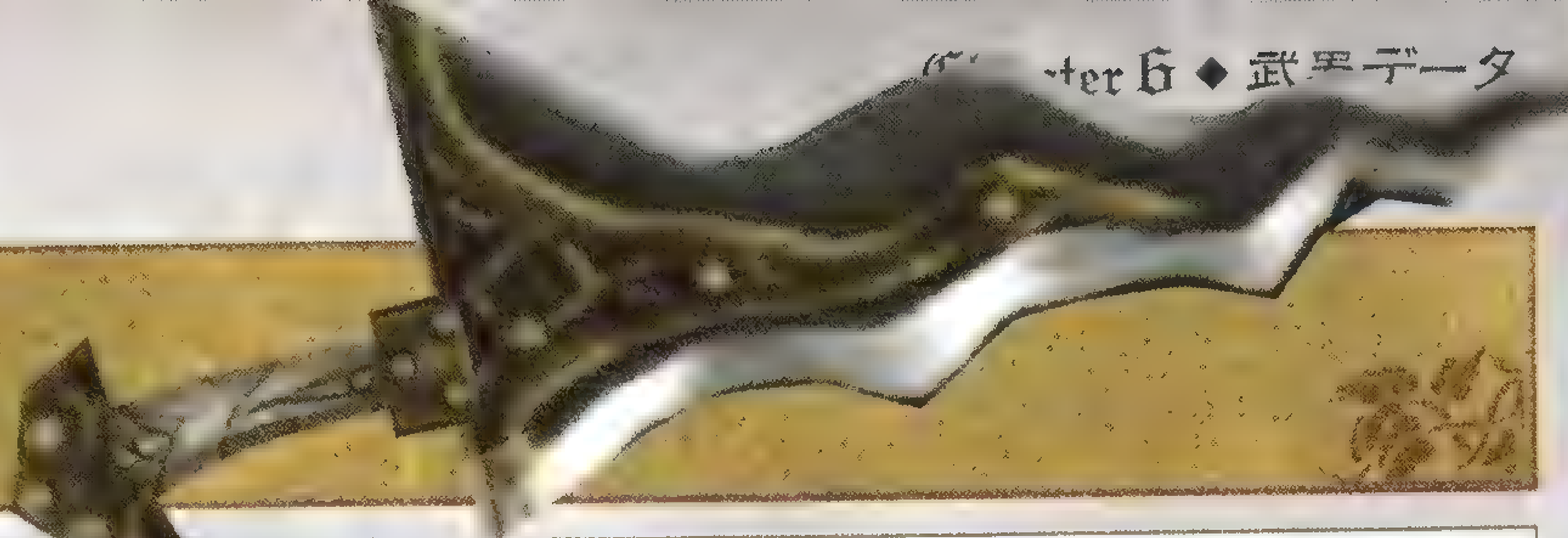
Level 4



【攻撃力】
28(30)

【効果】
13本の光の槍を放射、壁で反射時に追加ダメージが発生。

涅槃の短剣



入手条件	第九章から塔の村で購入可能。価格：18400G

成長すると強力な武器に変化する

入手した時は標準的な性能の武器だが、Levelが上がると、ガードブレイク値が大きく伸びる性質を持つ。ガードブレイク値は、Level4まで育てると、Level1の2倍以上の性能となり、守りの堅い敵に対しては無類の強さを持つ剣となる。また、Level3までにすべてのコンボが使えるようになるため、成長させなくてもすぐにメインの武器として使うことができる。



⬅Level4まで成長させれば、ほとんどの敵の防御を素早く崩すことが可能に。強敵とも楽に戦えるようになる。



➡敵の集団に囲まれたら、周囲一掃型コンボの龍撃刃を連発し、敵の包囲網を突破しよう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	65	52	48	–
Level 2	72	72	50	3600
Level 3	79	95	56	10800
Level 4	85	114	60	25200

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	龍撃刃
Level 3	天龍弾
Level 3	龍閃撃

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1

神殿の祭壇に、ひっそりと奉られた短剣がある。それは、神殿建立の際人柱となった少女達の、自害に用いられた聖なる短剣だった。

Level 2

神に命を捧げた少女は、神殿の柱と同じ数。それは、望まず死んだ少女達の呪いで、刀身が醜くねじ曲がる程のものだった。

Level 3

少女達の呪いか、司祭らは次々に事故や病で急逝した。そして大きな戦の後、神殿は無人となった。

Level 4

建立から数百年。神殿は今もあり続ける。祭壇の短剣は月光を宿し、その光で少女達の墓碑となった神殿を、淡く照らし続けていた。

Magic

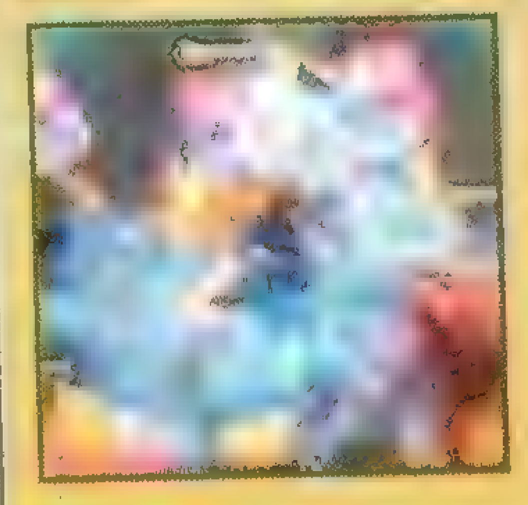
ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

一時的に攻撃力を上昇させる魔法。様々な状況を打破することができる。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

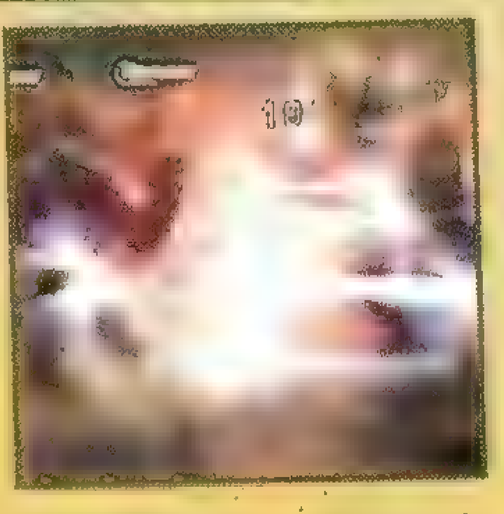
Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

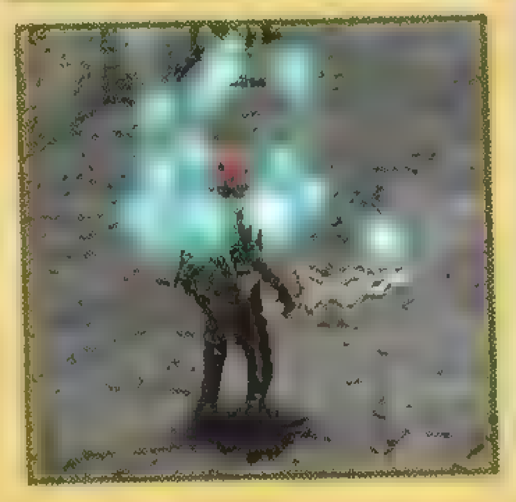
Level 3



【攻撃力】
1.4倍

【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

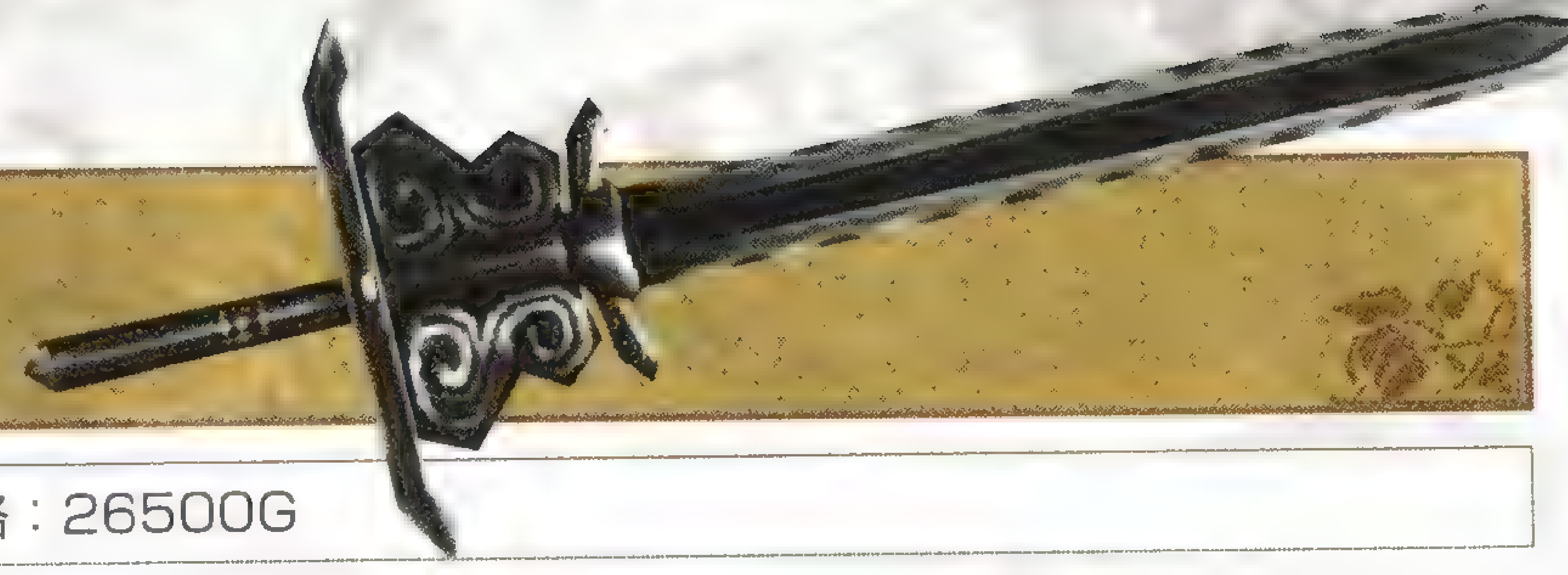
Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

焔の簧



入手条件 第十章より果ての僻村で購入可能。価格：26500G

切れ味が優れた攻撃力の高い剣

1周目で手に入る剣としては最も攻撃力が高く、最後の戦いまでメインで使っていくことができる武器。攻撃力と比較してガードブレイク値はあまり高くないが、Level4になると防御不能型コンボの龍閃撃が使えるようになるので、これでカバーすることができる。



←攻撃範囲も広く、魔法も強力。バランスの取れた性能を持つため、メインとして使いやすい。

Weapon Data

＊基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	92	74	35	－
Level 2	95	75	36	5350
Level 3	97	76	38	16050
Level 4	98	76	45	37450

＊修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	龍撃刃
Level 3	天龍弾
Level 4	龍閃撃

【攻撃範囲▶広い】



＊Story

Level 1

その竜は死を前に後悔していた。なぜ卑しい人間の子を助けようなど思ってしまったのか…。しかも…それが竜狩りの罠とは情けない…。意識が朦朧とする中、何者かが目の前で戦っている…次に目を覚ますと竜は手当てを受けていた。

Level 2

竜の命を救ったのは人間だった。その人間は王を目指していた。竜には興味のない話だが、この男なら相応しいのだろうと思った。その時。男の胸に矢が突き刺さる。竜狩りの連中が仲間を呼んだのだ。不意打ちを受け、倒れる男……。

Level 3

応戦するも矢を受けた身体。次第に男の動きも鈍くなる。そこへ……肉の裂ける音……なんと！竜は己の舌をその爪で引きちぎっていた。男はその舌を剣に突き刺すと、剣先から灼熱の炎が吹き出した。辺りの竜狩りどもは一瞬にして灰となる。

Level 4

『人間ごときに我が命を捧げるのは
　我慢ならぬが、おぬしを死なせて
　まで生きようとは思わん……。』
竜は…その場で目を閉じた……。僅かな時間であったが竜と男の間に種族を超えた友情があった。後に…男は“焔の簧”を手に王となった。

Magic

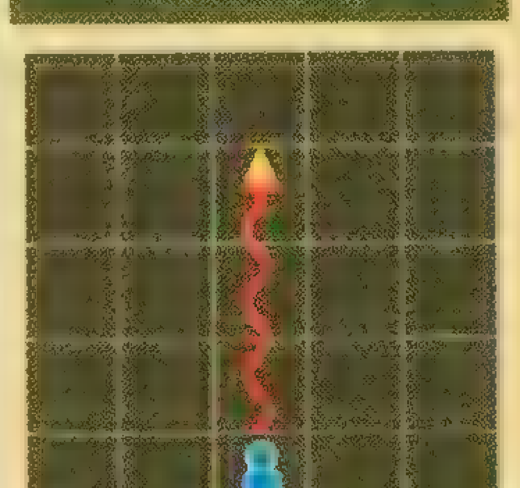
ウィングオブサラマンダー

魔法チャージ速度	普通

Level4時の攻撃範囲はかなり広い。後ろに死角があるので、壁を背に使おう。



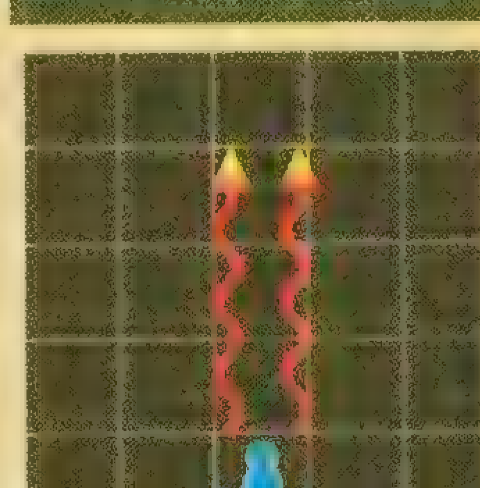
Level 1



【攻撃力】
40

【効果】
1本の炎が蛇のように地表を這い、前方にいる敵を攻撃する。

Level 2



【攻撃力】
55

【効果】
炎の蛇が2匹並んで走り、より広い範囲の敵を攻撃する。

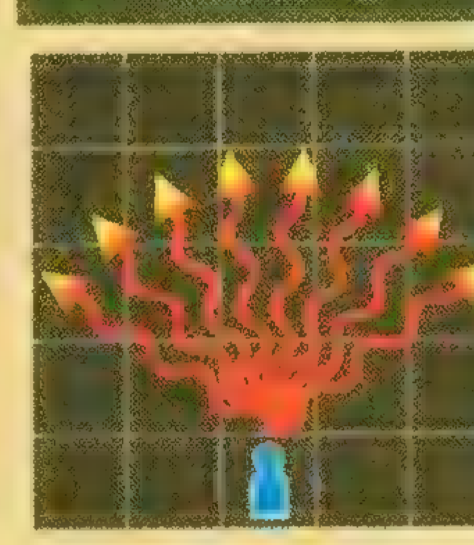
Level 3



【攻撃力】
68

【効果】
3匹の炎の蛇が地表を這い、前方の広い範囲にいる敵を攻撃。

Level 4



【攻撃力】
70(60)

【効果】
8本の炎の蛇が、前方の扇状の範囲を炎で埋め尽くす。

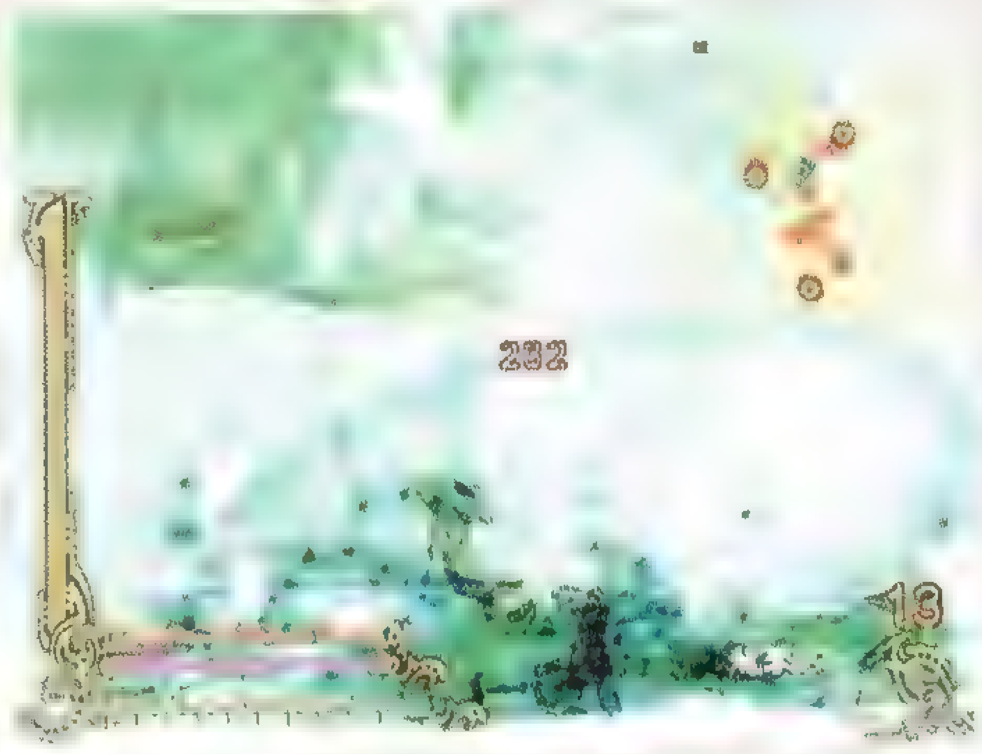
古の覇王



入手条件	1周目のクリアボーナスとして入手する。

バランスがよく扱いやすい剣

水準以上の能力を持ち、使えるコンボの種類も多い。どの面でも欠点となる部分がないため、あらゆる状況で扱いやすい武器だといえる。また、攻撃範囲も剣としては広めとなっており、ソニックバーストと豊富なコンボを併用すればどんな状況も打破することができるだろう。



←遠距離から近距離まで、あらゆる距離の戦いに対応できるコンボを持っている。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	75	68	24	−
Level 2	82	74	25	3840
Level 3	88	79	28	11520
Level 4	94	84	30	26880

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	天龍弾
Level 3	龍撃刃
Level 4	飛龍斬

【攻撃範囲▶広い】



✻Story

Level 1

その昔、とある国に“剛の武将”と“柔の武将”という、二人の優れた武人がいた。二人はお互いを認め、常に意識し、鍛錬に勤しんでいた。この魔剣“古の覇王”に魅せられ、取り合うことになるまでは…。剣を巡り、激しく衝突を繰り返す二人。

Level 2

魔剣を巡る争いは戦争へ発展する。剛の武将は自らが生み出した鉄壁の布陣で、百戦錬磨の戦績。一方の柔の武将は、型のない各々の力に任せた戦法。勝負の行方は誰にも想像がつかなかった。

Level 3

序盤は剛の武将が完全に戦局を支配していた。しかし次第に柔の武将の臨機応変な戦略が剛を翻弄する。ところが、不利になるも意地を張り布陣を崩さない剛に、柔の戦法も段々と通用しなくなっていく。戦局は混迷を極めた……。

Level 4

その後……戦の終わった跡地を訪れた村人はこう語った。
『剛の武将も柔の武将も二人とも、それは素晴らしい武人だったよ。ただ、極端に優れていなくても、剛も柔も少し兼ね備えていれば、みんな幸せになれただろうに。』

Magic

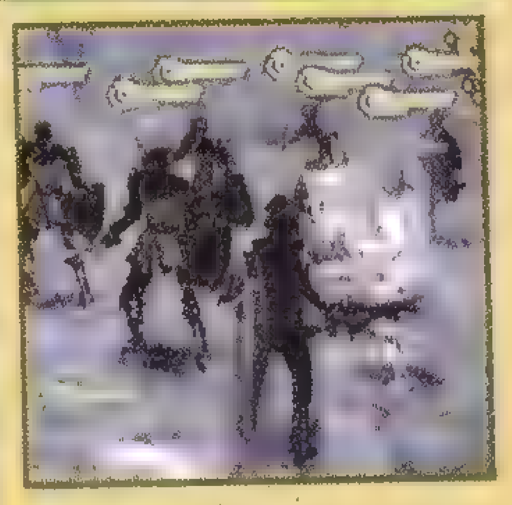
ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

強敵戦でのブースト、集団戦での戦線離脱など、幅広い用途で使える魔法。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍
【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

Level 2



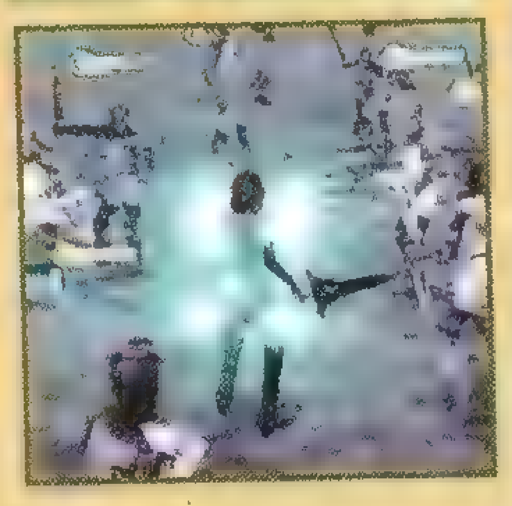
【攻撃力】
1.25倍
【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

Level 3



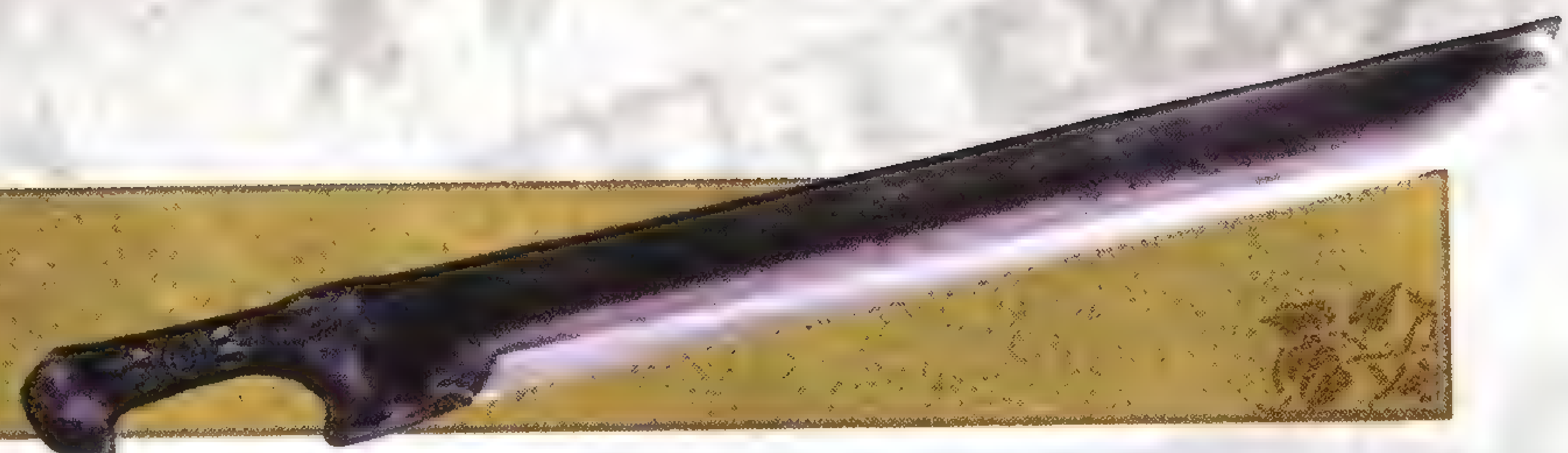
【攻撃力】
1.4倍
【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍
【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

魔印の銅剣



入手条件 2周目、第三章二節クリア後出現する、フリーミッション「大神殿中庭」の5回目をクリアする。➡P252

魔力の回復に最適な剣

攻撃力やガードブレイク値など通常攻撃の能力は標準的で、コンボの数が少なめではあるが、バランスの取れた武器だと言える。また、他の武器よりもMPの貯まり方が早くなっていて、魔法を使い果たしてしまった時でも危機を切り抜けやすく、魔法を連発しなければならない場面で有効。



⬅メインの武器としても使えるが、MPの回復用に使うこともできる、非常に便利な武器。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率（%）	必要Exp
Level 1	84	96	70	—
Level 2	85	97	80	3840
Level 3	86	98	90	11520
Level 4	86	98	120	26880

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	飛龍斬
Level 4	天龍弾
—	—

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1

太古の昔、魔法の力により
治められていた国があった。

Level 2

その国には年に一度、国を守る
魔力を高める儀式があり、
その儀式では、この銅剣をもった
巫女が美しく舞った。

Level 3

年を重ね、儀式を重ねる度に、
この銅剣は美しさを増していき、
遂には、眩しいほどの光を刃から
放ち、巫女が舞うと怪しい紫色の
軌道を描き始めた。
不思議なことに、儀式で舞い
踊っている巫女もまた、
その美しさをどんなに年を経ても
失うことがなかった。

Level 4

ある時、巫女の永遠とも思える
美しさの秘密が銅剣にあるのでは
ないかと考えた、国の王女は、
巫女より銅剣を奪い、抵抗する
巫女を殺し、剣を我が物とした。
永遠の若さを手に入れた王女
であったが、巫女のいなくなった
国はたった一年で衰退し、"若さ"
以外のすべてを失った王女は
自害して果てたという。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度 速い

MPの貯まりが早いので、敵の数が多い集団戦ではほぼ常時発動も可能だ。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

Level 3



【攻撃力】
1.4倍

【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

月下の麗人

入手条件 2周目、第四章より出現するフリーミッション「閉じられた地」。マップ北西のアンデッドナイト全滅。➡P253

攻撃力が高くHPの高い敵に有効

攻撃力が高く、HPが高くてなかなか倒せない強敵の多い場所では頼りになる剣だ。その半面、ガードブレイク値が非常に低くなっているため、守りの堅い敵と相性が悪い。そのような敵を相手にする時はステップで敵の隙をつき、大ダメージ型のコンボで一気に撃破しよう。



⬅ソニックバーストと併用すれば、剣の中で最大級の破壊力を誇る。育てて損はない武器だ。

Weapon Data

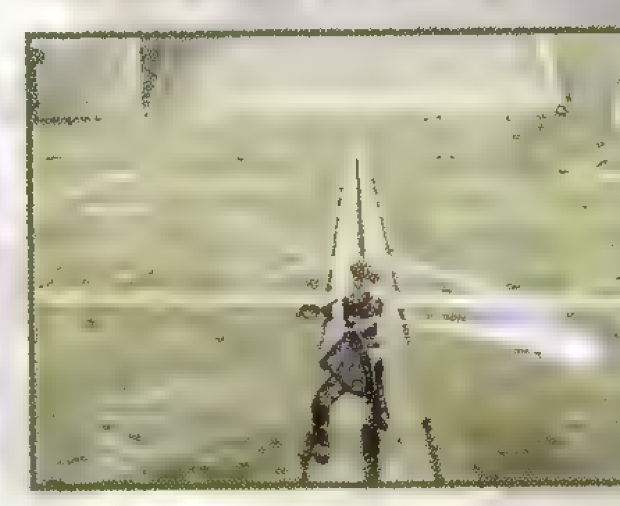
✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	118	8	18	—
Level 2	119	16	18	5500
Level 3	120	32	18	16500
Level 4	124	48	18	38500

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	天龍弾
Level 4	飛龍斬
—	—

【攻撃範囲▶普通　】



✻Story

Level 1

かつて、礼節を重んじ、
武芸に秀で、貴族の中の貴族と
呼ばれた紳士がいた。
紳士は容姿も端麗で、周りの女性は
その姿にいつも目を奪われていた。

Level 2

ある日、紳士が夜道を歩いて
いると、湖のほとりで月の光に
照らされた、この世のものとは
思えない美しい女性と出会った。

Level 3

彼女の美しさに、しばし時を忘れる
紳士であったが、
彼女の「なぜ?」という事切れそう
な言葉で我に返った。
次の瞬間、彼女の美しい胸は赤い血
で覆われ、紳士は自分の剣で彼女の
胸を貫いていることに気がついた。

Level 4

湖に映るその紳士の顔には、
笑みが浮かんでいた。
そして、紳士は確かに自分の心の声
を聴いた。
「コレデ、オ前以上ニ美シイ
存在ハ世ノ中ニイナクナッタ」
次の日、湖のほとりで、その紳士が
自らの胸をこの剣で貫き、
自害しているのが見つかった
という。

Magic

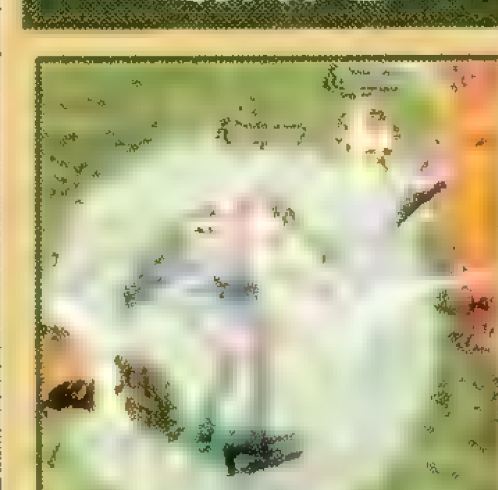
ソニックバースト

魔法チャージ速度 速い

強敵との戦闘では、大ダメージ型のコンボと併せて使っていこう。



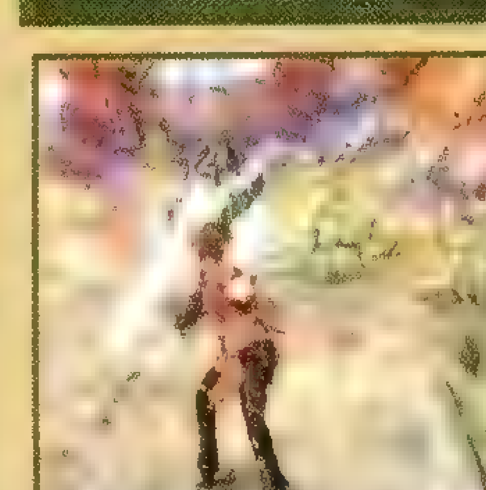
Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

Level 3



【攻撃力】
1.4倍

【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

Chap. 6 剣 Sword

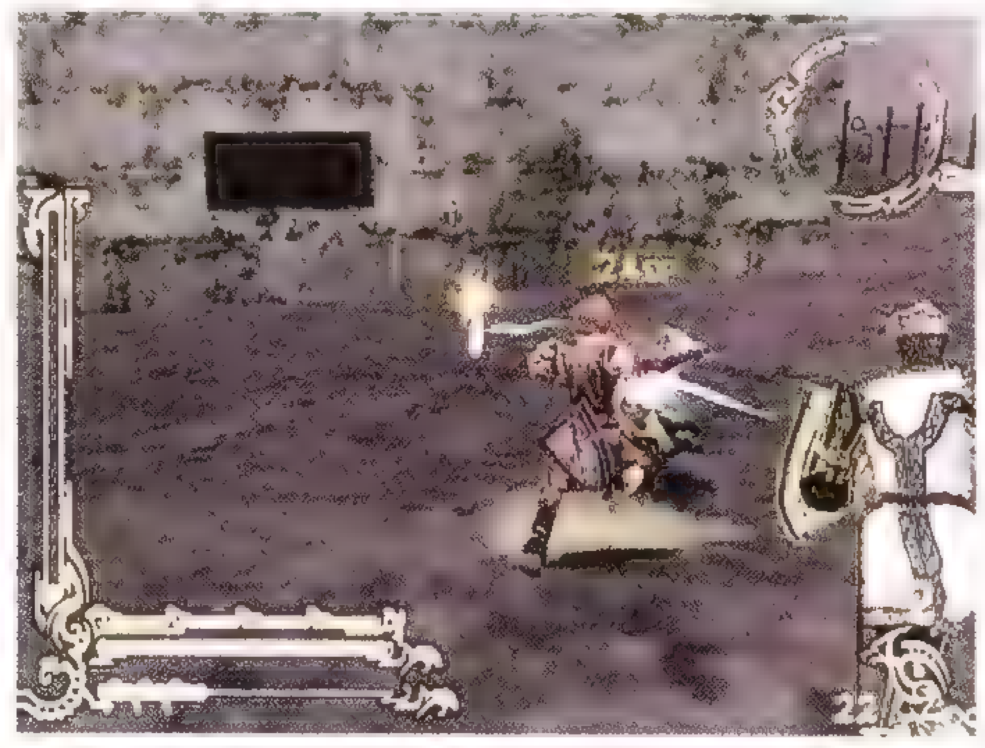
盗賊の極意



入手条件 2周目、第七章で出現するフリーミッション「錆の町」で、ベヒモス撃破後に出現する宝箱から入手。➡P255

お金を稼ぎやすい不思議な剣

攻撃力やガードブレイク値はあまり高くなく、戦闘能力としては多くを期待できない剣だ。しかし、この剣を使って敵を倒すと、通常よりもお金を落とす確率が30%もアップする。新しい武器やアイテムを購入したい場合などには、積極的にこの武器で敵の止めを刺していくといいだろう。



⬅他の強力な武器で敵にダメージを与えておき、最後の止めだけこの武器で行えば効率的だ。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	62	60	10	–
Level 2	64	62	12	4500
Level 3	65	64	14	13500
Level 4	70	68	16	31500

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	龍閃撃
Level 4	天龍弾
–	–

【攻撃範囲▶狭い】



✳Story

Level 1

多くの盗賊達を纏めた、
主に各国の汚い仕事等をしている、
大きな組織があった。
組織の幹部には左目と呼ばれる男がいた。諜報活動を得意とし、
一線ではなく、さまざまな裏工作で組織に貢献していた。

Level 2

左目には直接本人が戦うことをせぬ故、抜かれぬ剣があった。持つだけで富むという魔法の剣であった。
実際左目は裕福であった。
組織を監視し、裏工作や情報収集を行う彼には多くの報酬が支払われていた。

Level 3

しかしある時、組織の若い盗賊達が左目を取り囲んだ。
言い分は最前線で命を懸けている自分達よりも取り分が多いのが不満だということだったが、
狙いは左目の富であった。
左目は躊躇うことなく剣を抜いた。

Level 4

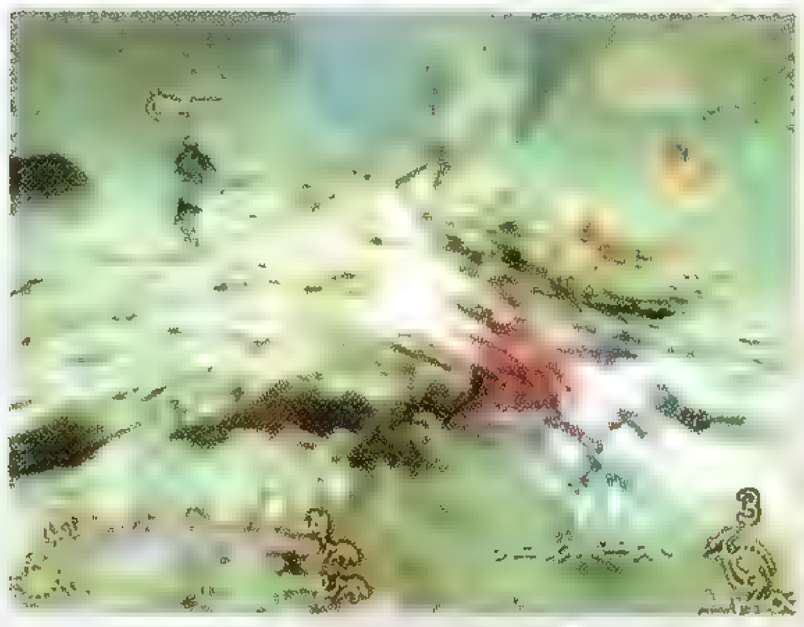
かつて盗賊達を纏め上げた頃の、
左目の姿がそこにあった。
若い盗賊達は、一瞬の地獄の後、
屍の山となっていた。
左目はうんざりした様子で組織を抜けると言うと、古参の盗賊達の制止も聞かず、稼いだ富とともに荒野に旅立ったという。

Magic

ソニックバースト

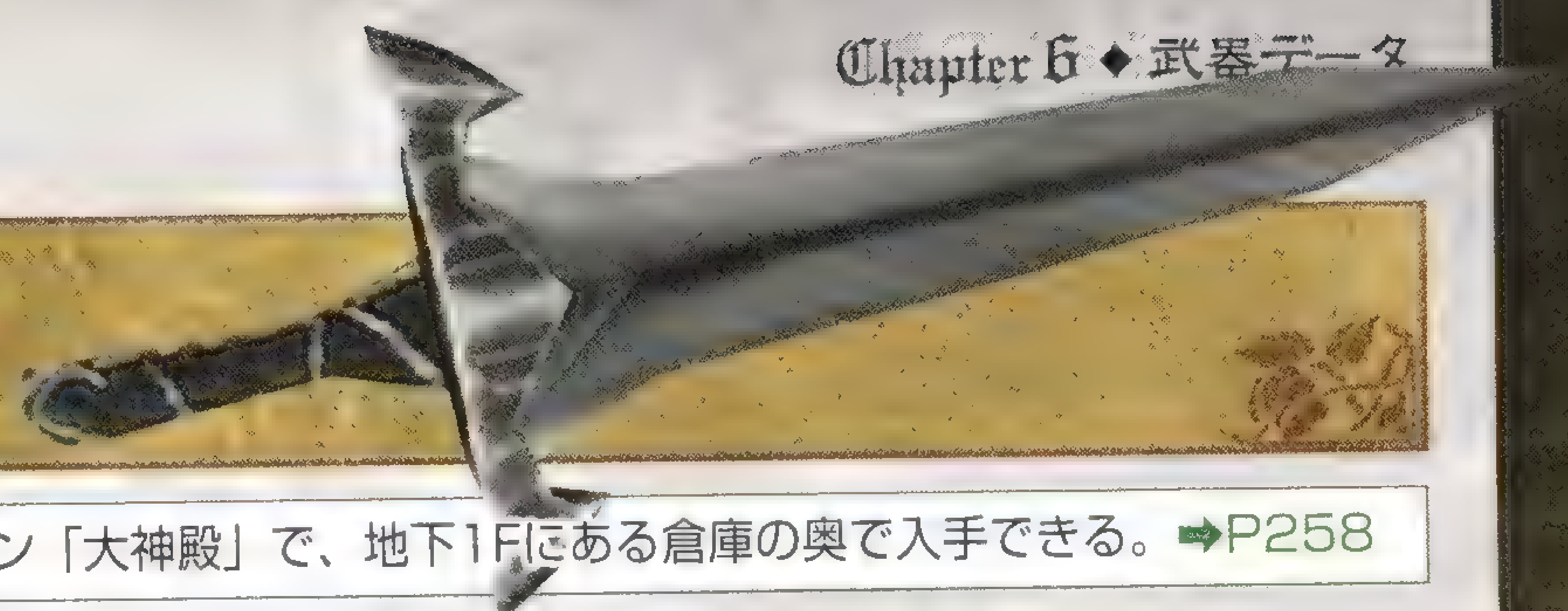
魔法チャージ速度 速い

多くの敵を倒せる時を見計らって発動させれば、一気に資金を稼げる。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 1.1倍	【攻撃力】 1.25倍	【攻撃力】 1.4倍	【攻撃力】 1.55倍
【効果】 発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。	【効果】 発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。	【効果】 発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。	【効果】 発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

勇者のナイフ



入手条件 3周目、第十一章で出現するフリーミッション「大神殿」で、地下1Fにある倉庫の奥で入手できる。➡P258

接近戦で最強の力を発揮する

攻撃力、ガードブレイク値、MP増加率と、あらゆる面で最高レベルの能力を持つ剣。魔法の威力も高く、オールラウンドで使いやすい武器である。ただし攻撃範囲が狭いため、集団に囲まれると若干不利になる。その際は、周囲一掃型のコンボを使い切り抜けていこう。



⬅1対1の戦いでは、無類の強さを発揮する。育て上げるまで長いが、その価値は十分にある。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	135	150	60	−
Level 2	135	160	70	9250
Level 3	135	170	80	27750
Level 4	145	180	125	64750

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	龍乱舞
Level 2	天龍弾
Level 3	飛龍斬
Level 4	龍撃刃

【攻撃範囲▶狭い】



✳Story

Level 1

とある夫婦が妻の腹に子ができたことを告げられた。二人は初めての子を喜び、周りの者は二人を祝福しようと、明くる日の夜、宴を設けた。
親戚始め多くの者が祝福しに訪れた。その中に見事な法衣の預言者がいた。

Level 2

預言者は夫婦に一振りの短剣を渡して言った。
「この剣は使うものを選ばず、振ればそれは手練の一閃となろう。これをもって子を守るがよい」
夫が剣を持つと、自らの力は漲り技巧が冴えゆくのがわかった。

Level 3

夫婦に預言者はさらに言った。
「生まれてくるは天の子。生まれてくるは人の子。人に災いをもたらすとなるならこの剣で突くを選べ」
夫婦は顔色を変え、夫は剣を振り上げたが、いつの間にか預言者はいなくなっていた。

Level 4

宴の日以降、妻は預言者の言葉が気になりやや鬱になり、夫は短剣の力で兵となり、家になかなか戻らなくなっていった。
そして二人の子は生まれた。
かわいらしい双子であった。

Magic

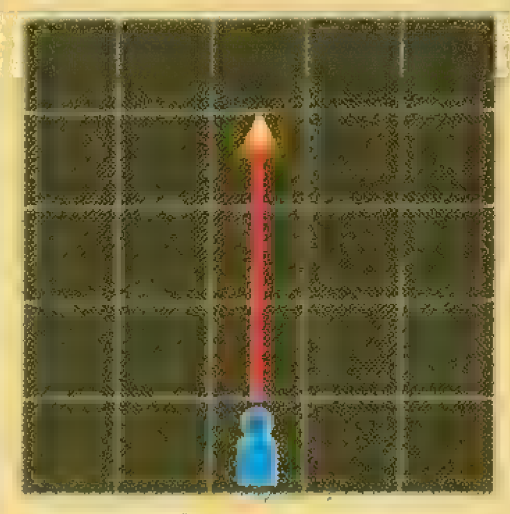
ファフニールウィング

魔法チャージ速度	普通

攻撃力の高さは随一。攻撃範囲が前方なので、敵を上手く引き付けよう。



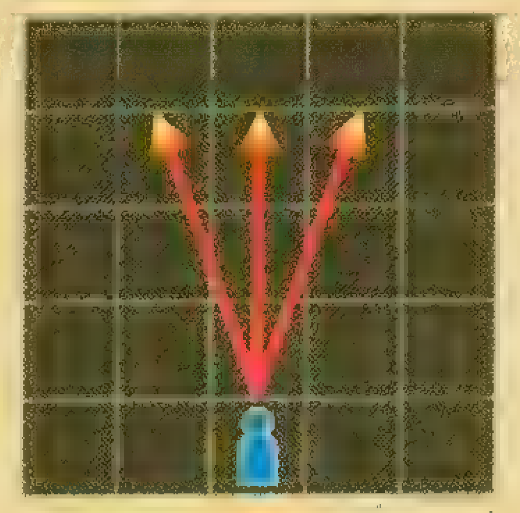
Level 1



【攻撃力】
62

【効果】
1本の光の剣が一直線に飛び、軌道上にいる敵を攻撃。

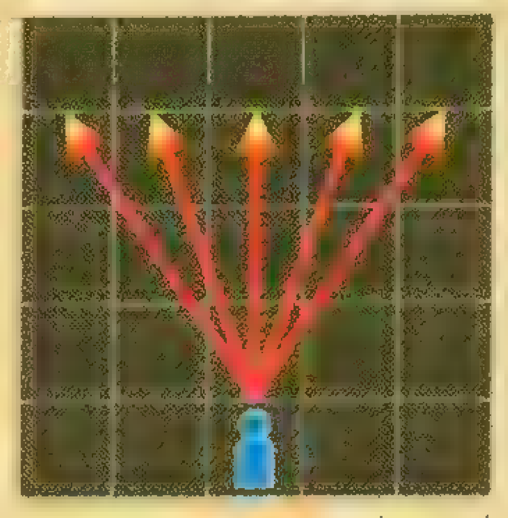
Level 2



【攻撃力】
68

【効果】
光の剣が3本に増え、前方にいる多くの敵を攻撃する。

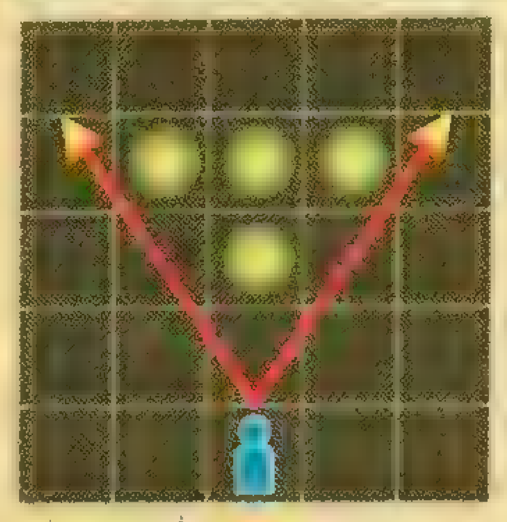
Level 3



【攻撃力】
74

【効果】
5本の光の剣が扇状に広がって飛び、広範囲の敵を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
86（96）

【効果】
正面に飛ぶ光の剣に加え、上空からも剣が追加攻撃を行う。

Long Sword 長剣



汎用性が高く扱いやすい武器

直接攻撃やコンボなど、すべての能力が水準以上で、あらゆる面で死角が少なく扱いやすい武器。このため、多数の敵を相手にする戦闘から、契約者など少数だが強力な相手との戦闘まで、すべての戦場で活躍することができる。また、特定の敵に対して大きなダメージを与えられるなど、特殊な性能を持つものが多いので、戦場の状況によって使い分けを考えることで、より戦闘が進めやすくなる。



Combination For Long Sword

長剣で修得するコンボ

連旋舞

Level1から使えるコンボとしては攻撃力も比較的高く使いやすい。入力が□ボタンだけで出しやすいのも使い勝手を向上させている。

コマンド	□	□	□	□	□
攻撃力(%)	100	90	100	110	165
ガードブレイク値(%)	80	60	90	90	120

フィニッシュブロー

―

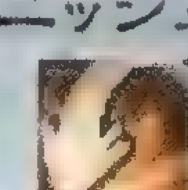


臥狼弾

遠距離から敵を攻撃できるが、攻撃力と比べてガードブレイク値が極めて低いため、守りを固めるタイプの敵相手には使いにくい。

コマンド	□	□	□	□	△
攻撃力(%)	100	90	100	110	200
ガードブレイク値(%)	80	60	90	90	80

フィニッシュブロー



直線攻撃型



鳳翼斬

5段目で非常に高い攻撃力を発揮し、ガードブレイク値もかなり高い。入力数が多めなため、敵の守りを確実に崩してから使いたい。

コマンド	□	□	□	△	△
攻撃力(%)	100	90	100	60	500
ガードブレイク値(%)	80	60	90	165	250

フィニッシュブロー



大ダメージ型



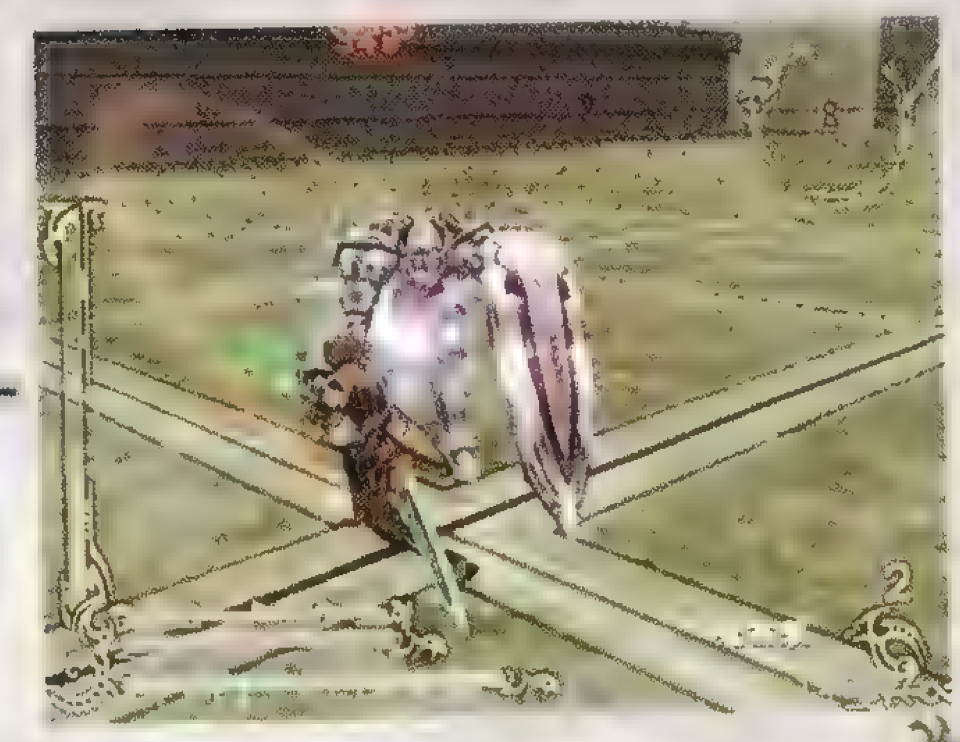
飛燕撃

防御不能型としては多少ガードブレイク値が低めだが、少ない入力数で使えるため、攻撃速度が速く隙の少ない相手を崩すのに役立つ。

コマンド	□	□	△
攻撃力(%)	100	90	180
ガードブレイク値(%)	80	60	380

フィニッシュブロー

防御不能型



白蛇刀

フィニッシュが出ればかなりの威力だが、4段目で攻撃力とガードブレイク値が低下するため、敵の反撃を受けやすいので注意が必要。

コマンド	□	△	□	□	□
攻撃力(%)	100	100	100	90	80
ガードブレイク値(%)	80	50	145	85	180

フィニッシュブロー

周囲一掃型



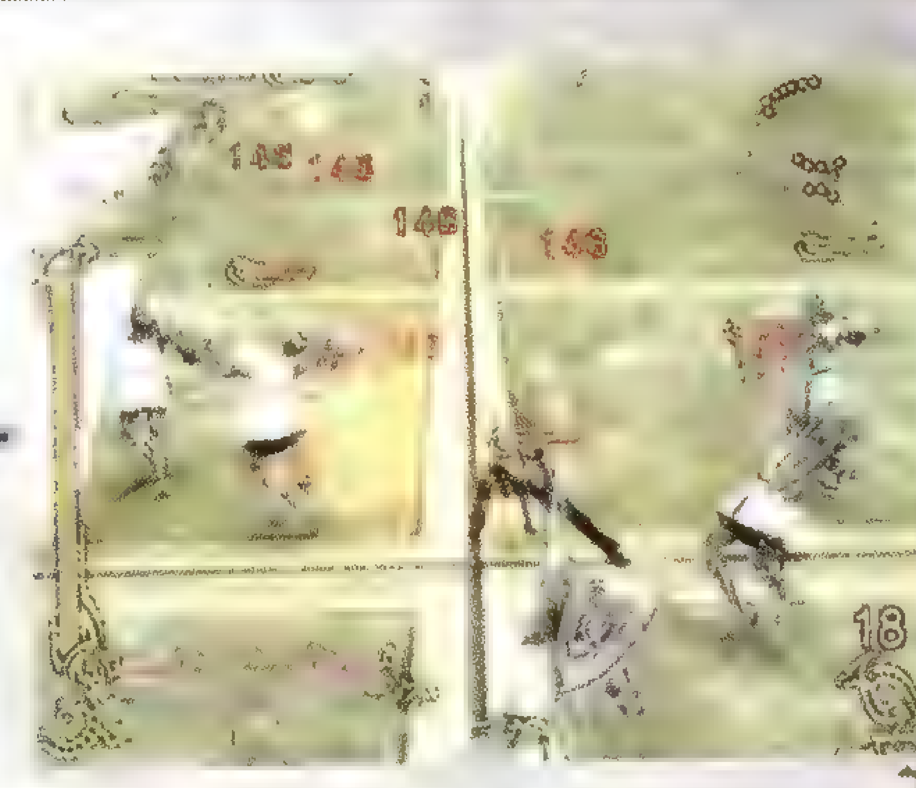
龍虎弾

比較的少ない入力数で出すことができ、攻撃力、ガードブレイク値ともに高めなので、守りの堅い敵にもある程度通用し、使いやすい。

コマンド	□	△	△	△
攻撃力(%)	100	100	120	180
ガードブレイク値(%)	80	50	180	200

フィニッシュブロー

直線攻撃型



Combination Analysis コンボ解析

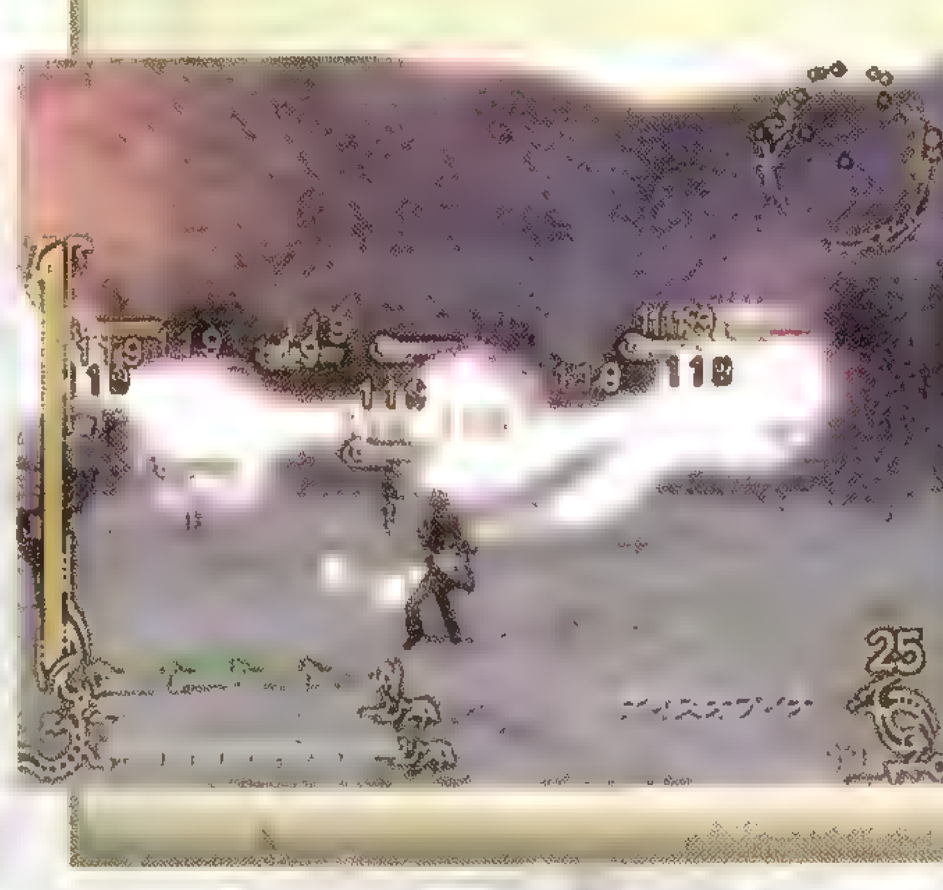
直線攻撃型のコンボが臥狼弾と龍虎弾の2種類あり、武器によってはこれを両方とも使えるものが多い。臥狼弾は攻撃力が高く、龍虎弾はガードブレイク値が高くなっているため、これらを敵に合わせて使い分けることで、非常に高い正面突破力を発揮することができる。弱点の少ない武器であるが、全体的にややガードブレイク値が低めなものがあるため、守りの堅い敵と戦う場合には、防御不能型の飛燕撃を使っていこう。



←コンボは直線攻撃型が多く、遠距離から使っていけば、無傷のまま敵を倒すことも可能。

Magic For Long Sword 長剣で有効な魔法

長剣の魔法は、直接攻撃力を強化するソニックバーストが多くなっている。このため、ほとんどの場合、魔法は直接攻撃を補助するためのものとして使うことになる。しかし、敵によっては直接攻撃をほとんど無効にしてしまう者もいるため、こうした相手と戦わなければならない場合は、銀の鳳蝶で使えるボイスオブイオが良い。序盤で手に入るわりに魔法攻撃力が高いため、いつでも持ち替えられるようにしておけば安心して戦える。



ボイスオブイオ

攻撃力が高いだけでなく、敵を追跡する効果もあり、様々な場面で使いやすい魔法。

Chap. 6 長剣 Long Sword

ノウェの長剣

入手条件	ノウェ初期装備

ノウェの初期装備となる長剣

ノウェが最初から装備している武器。各能力はそれほど高くなく、新しい武器が手に入ればメインの座を譲ることになる。しかし、Level2で防御不能型コンボの飛燕撃、Level4まで育てると大ダメージ型の鳳翼斬が使えるようになるため、序盤に登場する強敵には十分対抗できる。



←コンボの種類は少なめだが、守りの堅い敵を相手にするのに適したものが揃っている。

Weapon Data

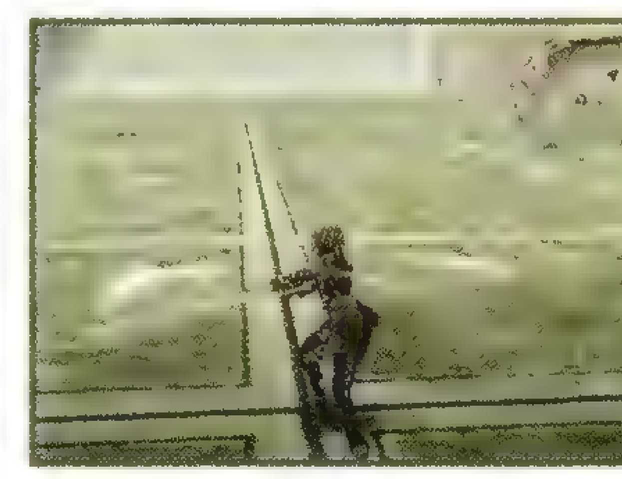
＊基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	10	10	25	–
Level 2	12	10	25	15
Level 3	14	12	25	335
Level 4	16	14	25	1095

＊修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	飛燕撃
Level 4	鳳翼斬
–	–

【攻撃範囲▶普通】



＊Story

Level 1

今より数年前、ノウェが騎士団の見習いとして入団する日、前騎士団長より授かったのがこの剣である。

ノウェは封印騎士団に保護されて以来、前騎士団長オローが父代わりとして、人としての生き方を教え込まれてきた。

Level 2

豪放磊落で剣の腕も右に出るものはいない。オローはノウェの憧れでもあった。ノウェは思っていた。いつかはオローのような強い"人間"になるんだ、と。

そして、鍛錬を怠ることなくこの剣と共に歩んできた。

Level 3

初陣の日。
戦線での壮絶な命のやり取りに躊躇したノウェは間一髪のところをオローに助けられたのだった。

戦場に慄くノウェに対してオローは語った。

Level 4

「剣は命を奪う、しかし同時に仲間の命を救うものでもある。大事なのはそれを使う者の心だ。それを忘れるな。」

そして現在。

ノウェはこの剣で命を奪うのか、それとも助けるのか、剣もオローも何も語りかけはしない。

Magic

ヴァルキュリアネイル

魔法チャージ速度	普通

敵に接近する前に、牽制の意味合いで発動させておくと、戦闘が楽になる。



Level 1



【攻撃力】
24

【効果】
1枚の刃が回転しながら前方に飛び、敵を吹き飛ばす。

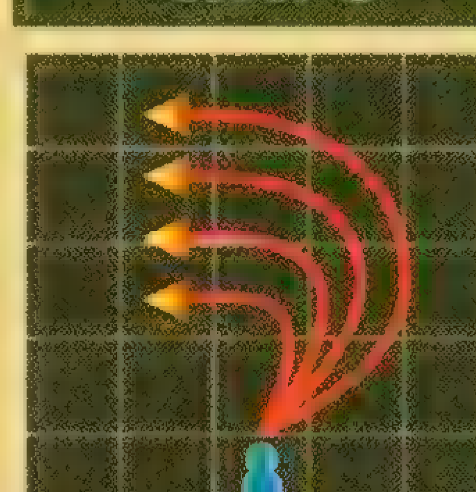
Level 2



【攻撃力】
28

【効果】
刃の数が2枚に増えて、回転しながら前方に飛んでいく。

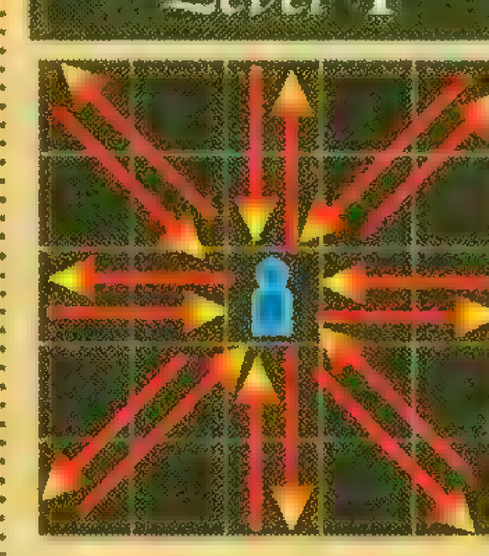
Level 3



【攻撃力】
36

【効果】
4枚の刃が扇状に広がりながら、前方の広い範囲を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
28(17)

【効果】
全方向に往復する衝撃波と、中心に追加の衝撃波が発生。

連合軍兵士の剣

入手条件 第二章二節「気炎の直轄区」。オーガを全滅させせると、増援と共に南にある洞窟に出現。➡P66

直線的な攻撃に優れた武器

攻撃力に比べてガードブレイク値が低めであるため、守りの堅い敵への攻撃には向かない。しかし、直線攻撃型のコンボを2種類使うことができるため、正面方向に密集した敵にコンボを撃ち込み、飛び込んで敵を一掃するような使い方であれば、十分に威力を発揮してくれる。



⬅コンボで遠距離から先制攻撃を仕掛け、倒れたところに近接攻撃を仕掛けていこう。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	15	10	20	–
Level 2	16	12	20	225
Level 3	18	14	20	675
Level 4	20	15	20	1350

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	臥狼弾
Level 4	龍虎弾
—	—

【攻撃範囲▶普通】



Chap. 6 長剣 Long Sword

✳Story

Level 1

ある一族が守り続けてきた特殊な製法で鍛え上げられた剣。
この製法の秘密を守るために、一族の娘が敵国のスパイだった愛する男を殺し、自らも命を絶ったと伝えられている。

Level 2

その後も秘密は守られ続けたが、そのためには多大な代価を払わなければならなかった。
一族は怪文書や密告を根拠に、製法を漏らそうとした疑いで、身内に対しても容赦のない拷問を行うようになったのだ。

Level 3

拷問は凄惨を極め、溶かした鉄を口から流し込まれて命を落とす者や、拷問時のショックから精神を崩壊させる者が出た。

Level 4

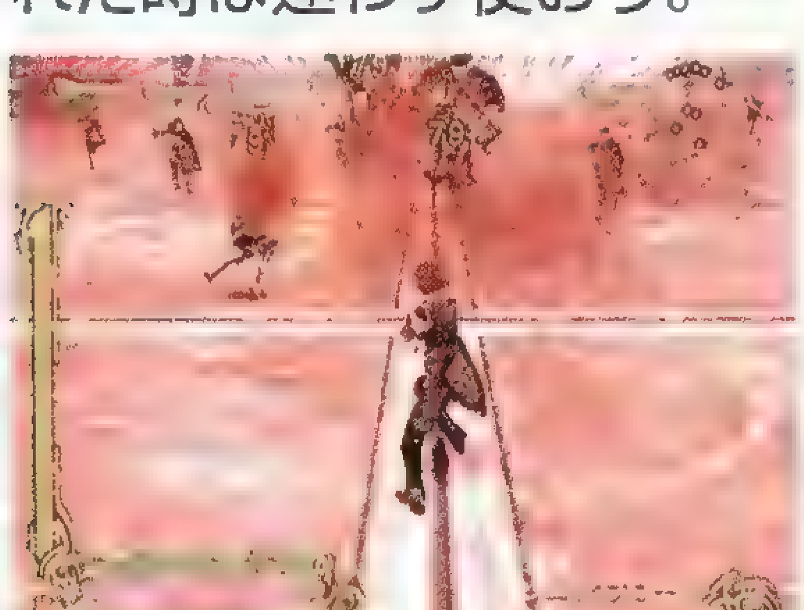
身内を信用できなくなっていった一族は、やがて殺し合い、間もなく系譜は絶えた。
一族が守ろうとした剣の製法は、その望みどおり永遠の秘密となった。

Magic

ソニックブロー

魔法チャージ速度	速い

魔法のチャージ速度が速く、緊急回避に最適。囲まれた時は迷わず使おう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 12	【攻撃力】 16	【攻撃力】 20	【攻撃力】 28
【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。ダメージは弱め。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力が若干上昇。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力がさらに上昇。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃範囲も広がっている。

銀の鳳蝶



入手条件 第二章五節「炎洞塁」。マップ中央部の溶岩地帯で入手できる。➡P72

成長させれば強力な武器に

この武器は、手に入れた時点では攻撃力、ガードブレイク値ともに極めて低く、チェイン用にしか使えないが、多くの経験値を得てLevel4まで成長すると、強力な長剣に生まれ変わる。魔法が比較的強力なので、武器Levelが上がるまでは、魔法を主体にして攻撃を組み立てると良いだろう。



⬅低い攻撃力を利用してチェインを繋いでいき、MPを回復させながら魔法を連発していこう。

Weapon Data

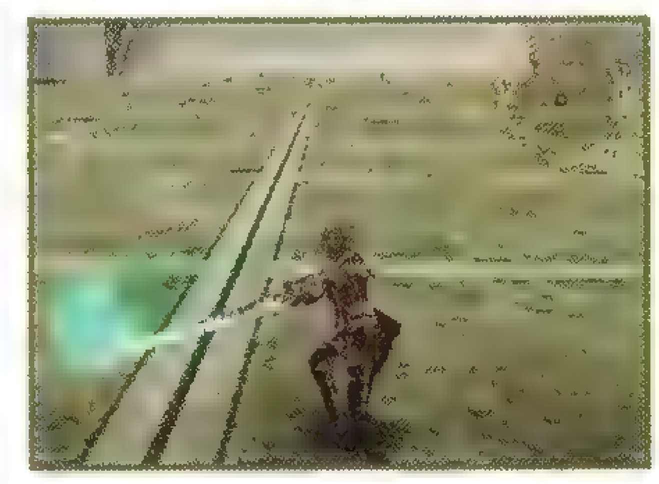
✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	10	10	20	—
Level 2	10	10	20	6250
Level 3	10	10	20	18750
Level 4	140	100	85	43750

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 4	鳳翼斬
Level 4	白蛇刃
Level 4	龍虎弾

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1

幼くして隣国の伯爵と結ばれた
美しくも賢い夫人の話。
良き夫と良き家臣に恵まれて
何ひとつ不自由のない暮らしを
送っていたが、刺激もなかった。
退屈な日々を伯爵に申し出ると
意外にも旅に出るよう薦められた。
伯爵夫人として、知るべき物事は
まだまだたくさんあるという伯爵の
はからいに、夫人は感謝した。

Level 2

旅先では、たくさんの冒険者から
さまざまな話を耳にした。雨風の
具合で明日の生活が変わる農民
の話や親のない子の話。
他国の王の暴君ぶりや裏切りの話。
夫人はさまざまな物事の見聞に夢中
になり、そのまま一年が過ぎた。
夫人が伯爵に帰りを伝えるとさらに
もう一年の滞在が許可された。
二年が経ち、夫人は屋敷に戻った。

Level 3

屋敷に戻った夫人が目にしたのは
心を亡くした伯爵の姿だった。
屋内は荒れ、残っていたのは伯爵が
目をかけていた家臣だけだった。
夫人は察した。陰で家臣が謀反を
企てていたこと。
旅に出ろと夫人に勧めた伯爵が、す
でに家臣の罠にはまっていたこと。
「気づかなかった貴女が
悪　い　の　で　す　よ　。」

Level 4

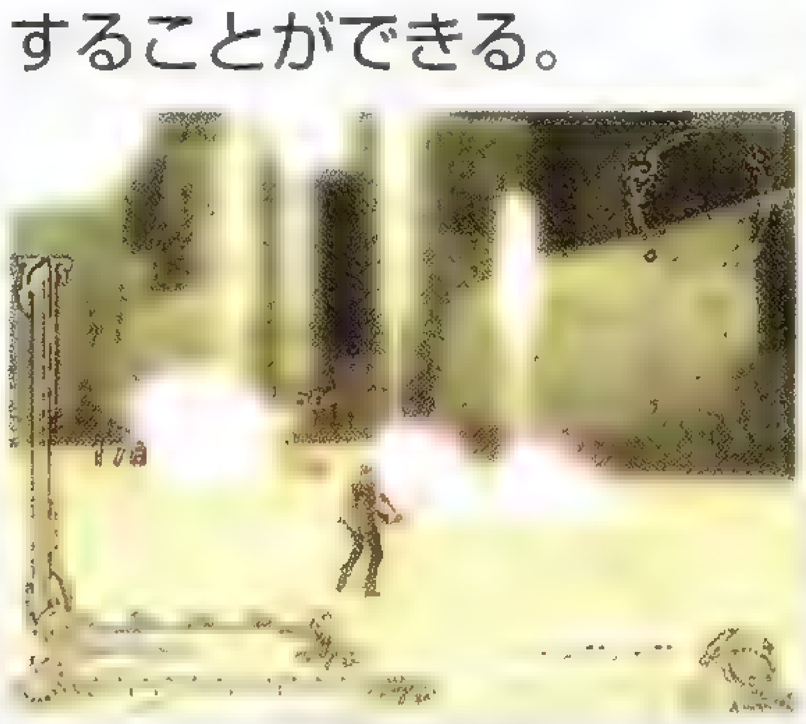
家臣は捕らえられ殺されたが
伯爵は心を取り戻すことなく
息を引き取った。
悲しみにくれた夫人は伯爵の亡骸を
焼き、その灰を白銀に溶かし込み
大振りの剣に愛を遺した。
刃に彫り込まれている蝶は、夫人が
伯爵への贈り物として持ち帰った
仮面を模したものであるという。

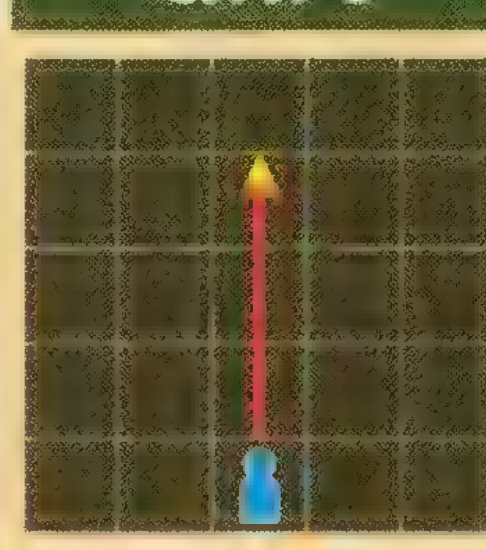
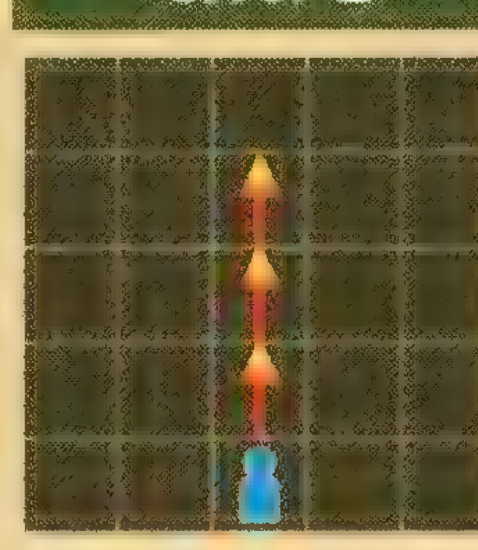
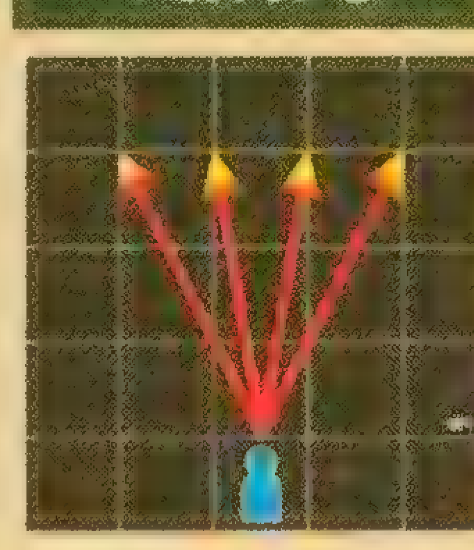
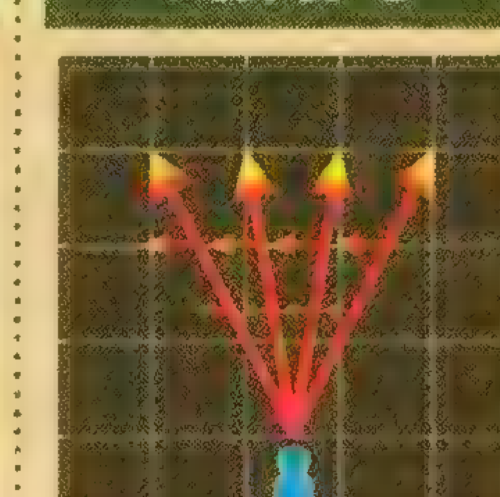
Magic

ボイスオブイオ

魔法チャージ速度 遅い

Level4だと追加弾が発生し、敵大軍を一瞬で殲滅することができる。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】30	【攻撃力】36×3	【攻撃力】44×5	【攻撃力】50(36)
【効果】1つの光弾が敵を追跡し、触れた敵にダメージを与える。	【効果】光弾が3つになり、それぞれが敵を追跡して攻撃する。	【効果】5つの光弾が広い範囲へ散らばりながら敵を追跡する。	【効果】5つの光弾が通過した後、地面から追加弾が飛び出す。

結束の剣

入手条件 第三章で出現するフリーミッション「気炎の直轄区」。マップ北部の洞窟にある宝箱から入手できる。➡P239

装備すると防御力が上昇する

ガードブレイク値が低めになっているが、この武器を装備すると防御力が20%向上し、敵の強力な攻撃にも耐えることができるようになる。このため、攻撃力が高い敵と対する時には有効な武器になる。直線攻撃型のコンボが2種類あるので、遠距離からの攻撃にも向く。



⬅HPが少なくなったらすぐに装備させ、敵の攻撃に耐えながらチェインを稼いで回復スフィアを狙おう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	28	14	24	―
Level 2	28	15	26	360
Level 3	28	16	28	1000
Level 4	30	18	30	2150

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 3	臥狼弾
Level 4	龍虎弾
―	―

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1

ベヒモスの牙、グリフォンの嘴、
竜の爪、遥か東の国の玉鋼。
名匠といわれた彼でも、国王の注文の品の材料に頭を抱えていた。
やり遂げる気はあったが、かなりの覚悟が必要であった。
長い旅になる。
彼は早々に旅立った。

Level 2

旅には手助けが必要だったが、疲弊しきっていた王国に旅を共にできる余裕のある人間はいなかった。
だが、国王の依頼を、彼はなんとしても果たしたかった。
まだ若い王は民を守ることのできる剣を、古い文献から探し出し、彼の工房に自ら足を運んだのだった。

Level 3

何とか捗らぬ旅を続けたが、魔物の巣くう地の前ですでに二ヶ月が経っていた。もはや一人での旅は難しく彼自身、憔悴しきっていた。
そんな折、留まっていた地を時の英雄が訪れ、彼の手伝いを買って出た。武具の手入れに彼は活躍した。

Level 4

そして数々の英雄譚に添えられることとなりながら、彼は一振りの剣を完成させる。それは王が求めた程の力はなかったものの、王は感激し、その剣を手に魔物と戦い、国を治めた。また鍛冶屋であった彼には爵位が与えられ、王国に長く仕えた。

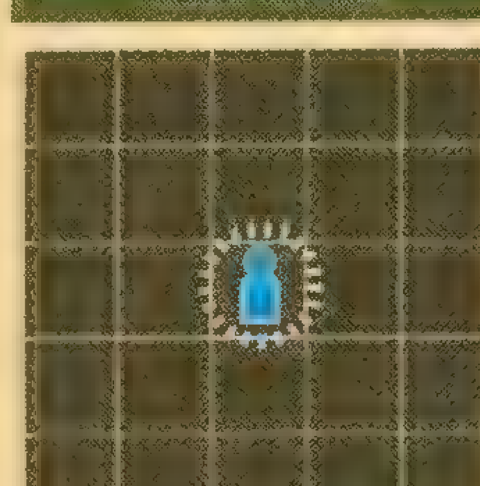
Magic

ソニックブロー

魔法チャージ速度 速い

敵に囲まれた場合など、いったん仕切り直したい時に使っていこう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 12	【攻撃力】 16	【攻撃力】 20	【攻撃力】 28
【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。ダメージは弱め。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力が若干上昇。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力がさらに上昇。	【効果】 衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃範囲も広がっている。

デボルポボル



入手条件	第三章より石の村で購入可能。価格：2450G

周囲の制圧に長けた武器

攻撃力、ガードブレイク値ともに標準的な性能を持つバランスの取れた武器。また、攻撃範囲が広く、Level2で周囲一掃型の白蛇刃が使えるようになる。魔法には、周囲の敵を吹き飛ばすことができるソニックブローを持つため、敵の大群もさばくことができる。



⬅序盤から中盤、敵集団との戦闘で役立つ。それほど値段も高くないので、できれば購入しておこう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	26	16	16	–
Level 2	26	19	18	300
Level 3	28	20	19	850
Level 4	32	26	20	1600

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	白蛇刃
Level 3	臥狼弾
–	–

【攻撃範囲▶広い】



✻Story

Level 1

むかしむかし、北のとある寒い国にデボとポボという、とても仲の良い姉妹の鍛冶屋が暮らしていました。いつものように二人が仕事に励んでいると、大慌てで村人が駆け込んで来ました。なんと！幼い頃に突然消えた母が見つかった知らせでした。

Level 2

母“ポコ”は、山の禁にある巨大な氷塊の中に当時と変わらぬ若々しい姿で閉じ込められておりました。二人は力を振り絞って何度も氷塊を壊そうとしましたが、いくら火をくべようが、巨大な鎚で叩こうが、まったく壊れる気配はありません。

Level 3

諦めかけた時、ポボが言いました。『お姉様……私達の鍛えた剣なら
　ひょっとして……』
デボは二人の愛と努力の結晶、傑作“デボルポボル”を母眠る氷塊へ！するとどうでしょう！二人の身体は氷の中の母に抱かれておりました。

Level 4

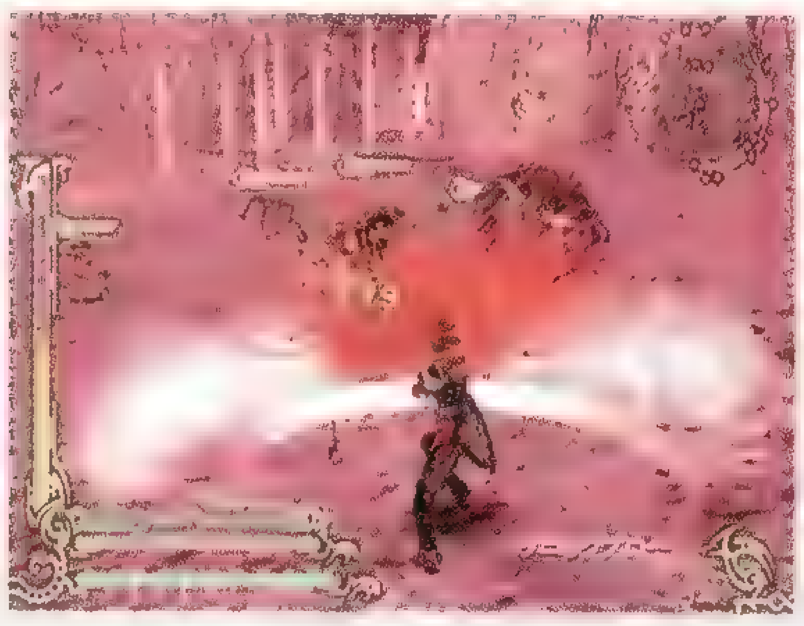
『二人とも…大きくなって…。』
母は氷塊の中で生きておりました。二人は嬉しくてずっと泣きました。そして、何日も語り合いました。二人が出ていく時、母は二人を引き止めませんでした。なぜなら姉妹は炎を扱う鍛冶屋だったからです。

Magic

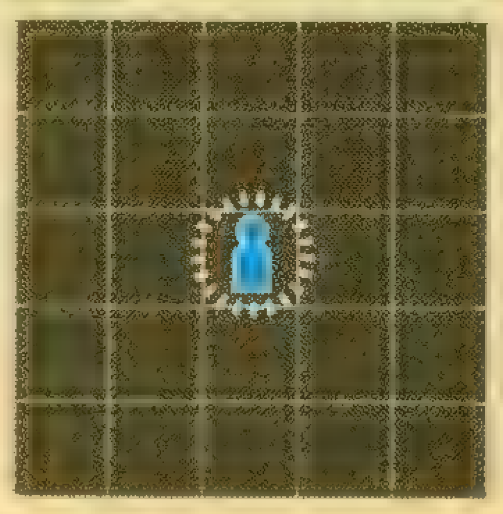
ソニックブロー

魔法チャージ速度	速い

発動の速さが魅力。周囲一掃型コンボと併用して使っていこう。



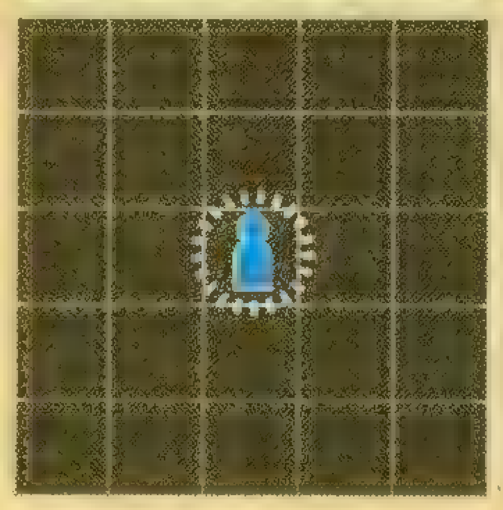
Level 1



【攻撃力】
12

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。ダメージは弱め。

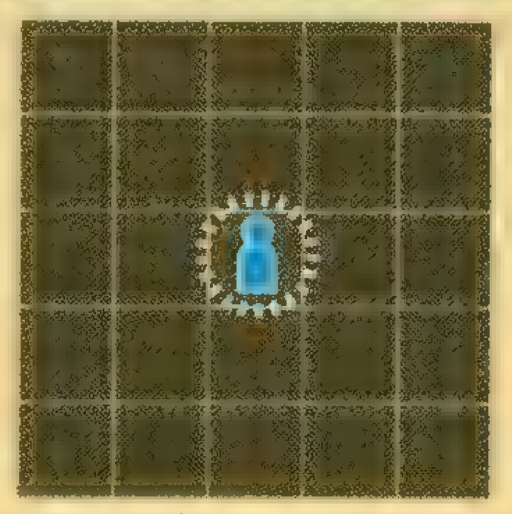
Level 2



【攻撃力】
16

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力が若干上昇。

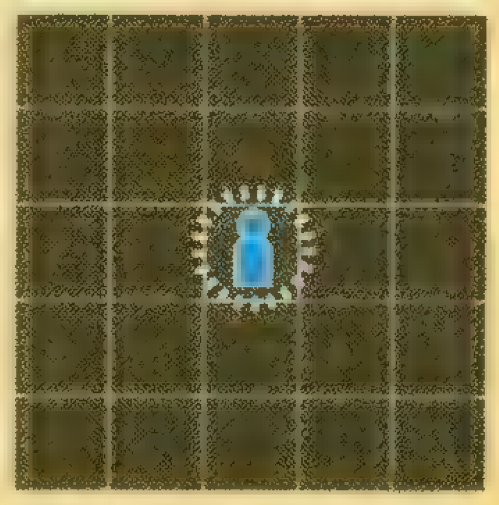
Level 3



【攻撃力】
20

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃力がさらに上昇。

Level 4



【攻撃力】
28

【効果】
衝撃波で周囲の敵を吹き飛ばす。攻撃範囲も広がっている。

解放の剣

入手条件	第四章九節より砂の村で購入可能。価格：5400G。

前方の敵を一掃するのに最適

序盤で手に入る武器としては能力のバランスがよく、通常の敵から強敵まであらゆる場面で使いやすい。Level2と3で直線攻撃型コンボの龍虎弾と臥狼弾を覚え、さらにLevel4では大ダメージ型の鳳翼斬が使えるようになる。ここまで成長したら、遠距離から直線攻撃型を連発してHPを減らしていき、それでも生き残る強い敵は大ダメージ型で止めを刺す戦法が使える。



⬅低いLevelから直線攻撃型のコンボを使えるようになるため、建物内など狭い場所での戦いで便利。



➡大ダメージ型のコンボは、通常攻撃ではなかなか倒せない、HPが高い敵への攻撃手段となる。

Weapon Data

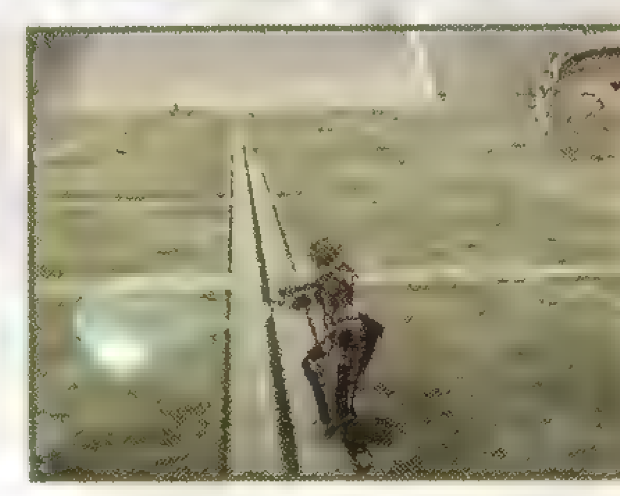
✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	38	30	24	–
Level 2	40	32	26	1240
Level 3	43	34	28	3480
Level 4	46	36	30	9080

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	龍虎弾
Level 3	臥狼弾
Level 4	鳳翼斬

【攻撃範囲▶普通】



✳Story

Level 1

自由の象徴としてその時々の英雄が所持していた剣。
しかし、英雄達がその名声を勝ち取るためには、同時に数多くの血を必要とした。

Level 2

この剣を手にした英雄達は、解放の名の下に異国の人々を蹂躙した。兵士による略奪が行われ、無実の人々が処刑された。

Level 3

後に剣は盗賊によって盗まれ、やがて異国の将軍の手にもたらされた。異国の将軍は解放の名の下に隣国の人々を蹂躙した。兵士による略奪が行われ、無実の人々が処刑された。

Level 4

戦が終わると剣は再び持ち主をかえる。そして今でも、どこかの国の英雄がこの剣を手に戦っているだろう。解放の名の下に。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

強敵相手では、大ダメージ型のコンボと併用して、一気に攻めよう。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

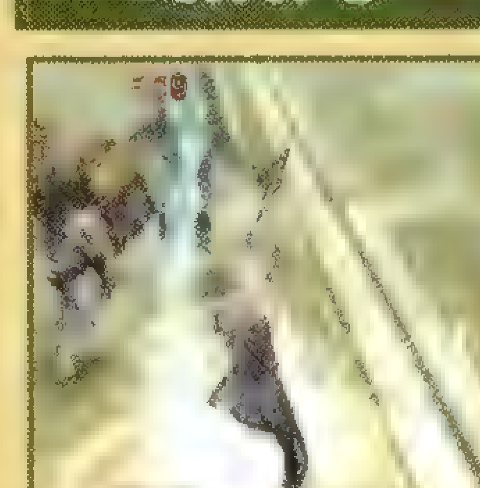
Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

Level 3



【攻撃力】
1.4倍

【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

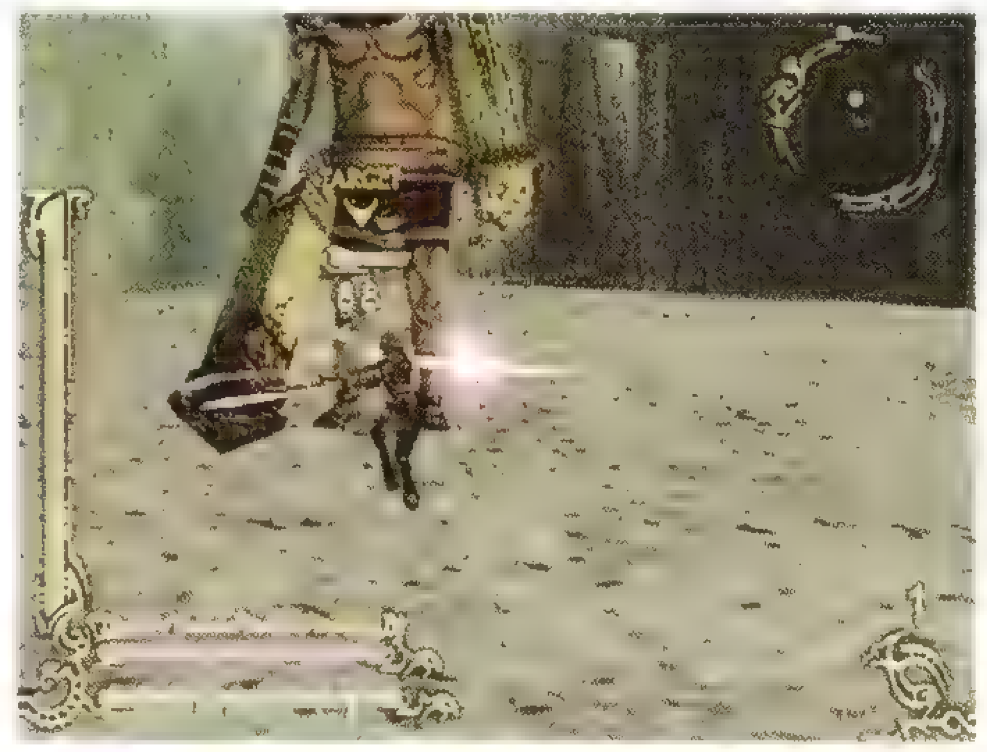
脛削りの鉄



入手条件	第五章より石の村で購入可能。価格：8250G

オーガとの戦いで威力を発揮

ガードブレイク値が非常に高いため、守りの堅い敵との戦いでは威力を発揮する。また、オーガとの戦いに有効で、他の武器では頭部の弱点への攻撃でしかオーガにダメージを与えられないが、この武器を使えば他の部位への攻撃でも大きなダメージを与えることができる特性を持つ。



⬅オーガのどの部位を攻撃しても、安定したダメージを与えられる。オーガの数が多い時に便利。

Weapon Data

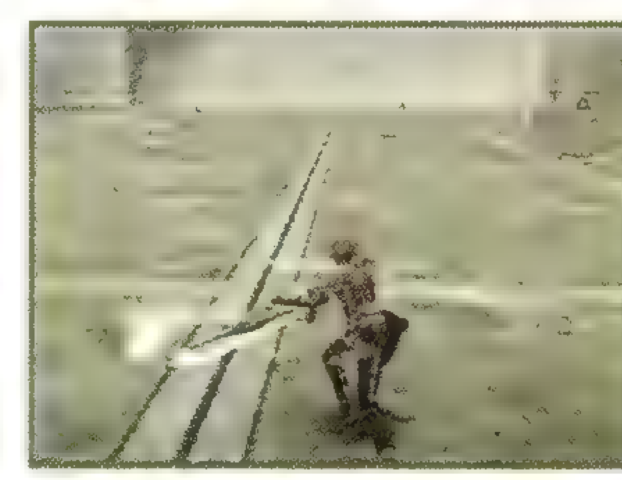
✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率（%）	必要Exp
Level 1	45	90	10	–
Level 2	48	92	10	1080
Level 3	54	96	10	4320
Level 4	68	124	10	10800

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	白蛇刃
Level 4	鳳翼斬
–	–

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

恐ろしいほどの武勇と、類い希なる英知を持った猛将がいた。
彼の武勇は近隣諸国にまで鳴り響き、民の彼を崇める声が通りを埋め尽くしていた。

Level 2

しかし、その声望をおそれた王は彼を無実の罪で捕らえ、
三日もいれば我を失うといわれる、城の最深部の独房に閉じこめた。

Level 3

そして三年後、王が牢に出向くと、そこには両の足が腐り落ち、
息も絶え絶えな男が蹲っていた。
ただ、その王を睨み付ける眼は未だ強い輝きを失ってはいなかった。
王はその眼に苛立ち、ついに自らの剣で彼を刺し貫こうとした。

Level 4

王の剣が男に届く直前、彼は背後に隠し持っていた剣で、逆に王を貫いた。
その剣は、自らの足を切り落とし、その骨を鍛えて造り上げたものであった。
その後、彼は王の後を継ぎ、
不動の王として名を馳せたという。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

オーガが出現するステージでは、オーガ戦の前にMPを貯めておこう。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

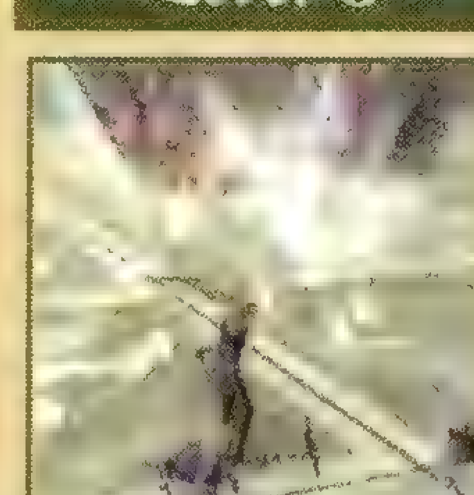
Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

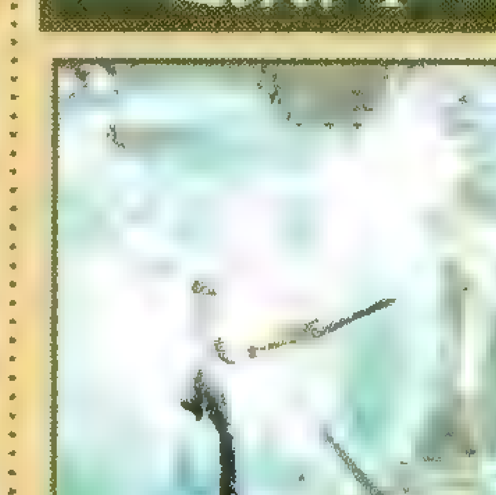
Level 3



【攻撃力】
1.4倍

【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

血啜りの牙



入手条件	第五章より石の村で購入可能。価格：12400G

回復役に最適な武器

この武器の最大の特徴は、倒した敵に与えたダメージの一部を吸い取り、自分の体力を回復させることができるという点にある。さらに、攻撃力が低いためチェインを繋げやすく、これで手に入るスフィアを合わせていけば、瀕死の状態からでも短時間で体力を完全に回復させることができる。



←敵に止めを刺したダメージ値の0.5%、HPが回復する。魔法で敵のHPを減らせてから攻撃しよう。

Weapon Data

＊基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率（%）	必要Exp
Level 1	42	34	0	－
Level 2	45	36	0	1240
Level 3	48	38	0	3480
Level 4	55	45	0	7510

＊修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	龍虎弾
Level 3	臥狼弾
Level 4	飛燕撃

【攻撃範囲▶広い】



＊Story

Level 1

鍛冶屋は完全な剣を求めていた。
斬れば、肉を断ち、
尽きぬ痛みが襲い、突けば五臓を貫き、無限の苦悶を被害者に与える剣。

Level 2

究極の痛みを目指し、鍛冶屋は寝食を忘れ、夢中で槌を振るった。
そして、ついにその剣は完成した。
あらゆる痛みを越えた痛みを与えることができる剣。
鍛冶屋はその成果を試したくて仕方がなくなった。

Level 3

そこで、鍛冶屋はある王にその剣を以てすれば、どのような豪傑もすべてを自状すると売り込んだ、
王が罪人に試してみると、
言葉どおり、どんな罪人もすぐに口を割った。

Level 4

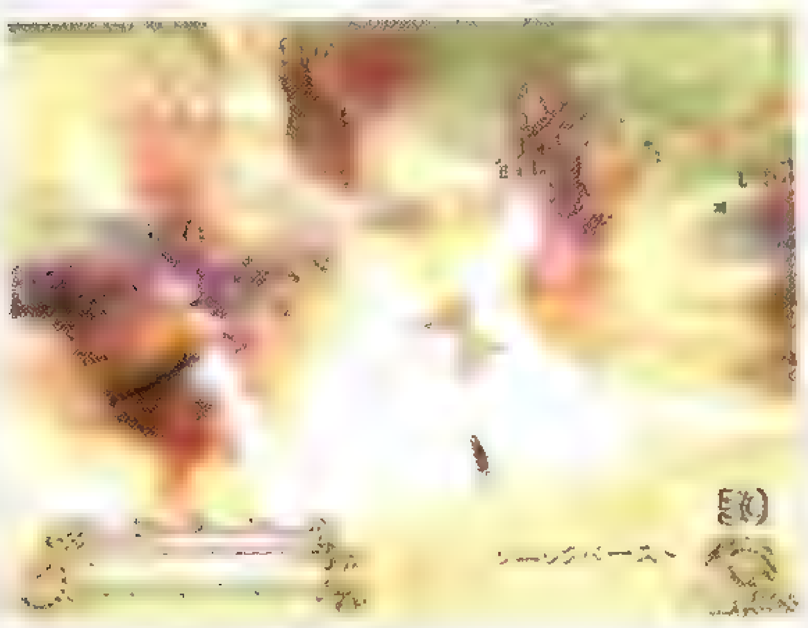
喜んだ王は、その剣の製法を鍛冶屋に尋ねたが、鍛冶屋は秘密の製法を喋ることを拒んだ。
結果、鍛冶屋は自らの身を以てその成果を知ることとなり、その素晴らしさに涙したという。

Magic

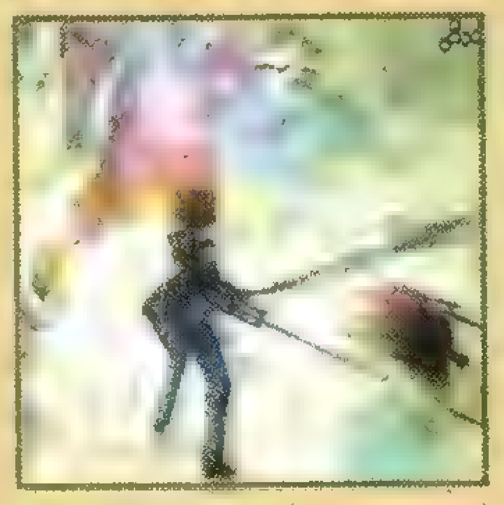
ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

MP増加率が0%なため、乱用は禁物。他の武器を使うなどしてMPを貯めよう。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

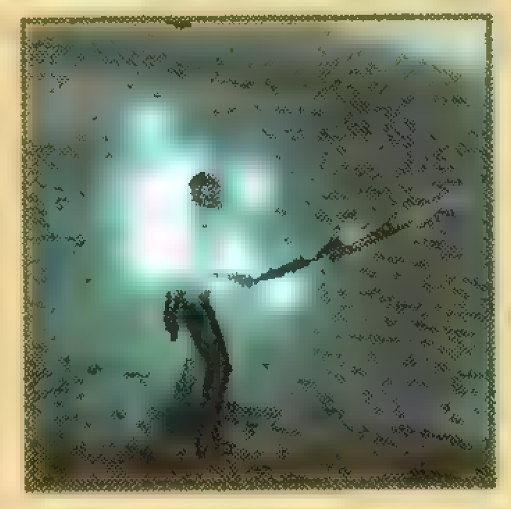
Level 3



【攻撃力】
1.4倍

【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

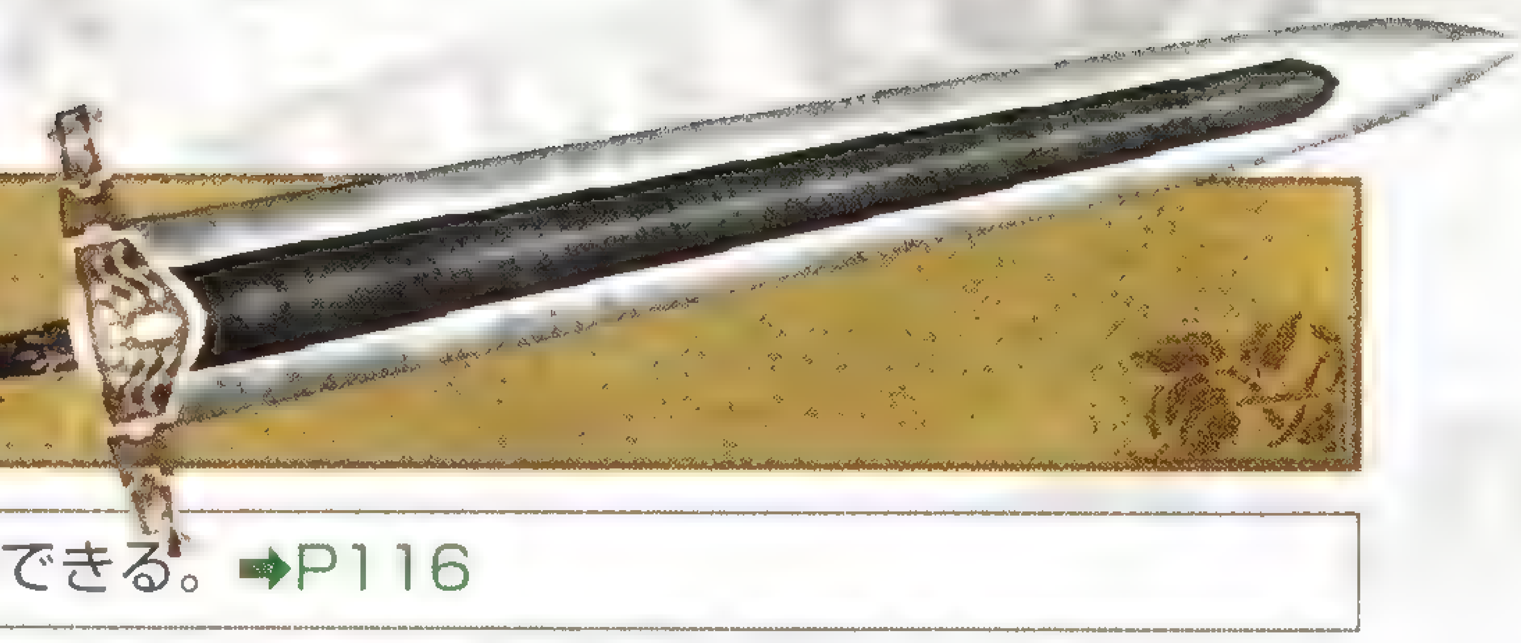
Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

護衛兵士の剣



入手条件 第五章二節「錆の街」。マップ北部の裏通りの奥で入手できる。➡P116

HPが高い敵に有効な武器

Level1ではそれほど強い武器ではないが、成長させると、強敵相手でも引けをとらない強さを持つ。また、攻撃力が低いLevel2でも大ダメージ型コンボの鳳翼斬が使え、Level3になると防御不能型の飛燕撃を覚えるため、十分に成長させれば守りの堅い敵に対して非常に優秀な武器となる。成長に必要な経験値が少なめなので、集中的に使って一気に成長させると良いだろう。



⬅攻撃範囲の広さも魅力。敵集団相手にチェインを重ね経験値を稼いでいけば、すぐに成長してくれるだろう。



➡MP増加率は低めなので、魔法の乱発は控えたい。MPを貯めたい時は、他のMPを貯めやすい武器を装備しよう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	カードブレイク値	MP増加率（%）	必要Exp
Level 1	36	54	16	−
Level 2	42	57	16	850
Level 3	48	60	16	2380
Level 4	56	64	18	7140

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	鳳翼斬
Level 3	飛燕撃
−	−

【攻撃範囲▶広い】



✻Story

Level 1
この剣の元の所持者は、かつて封印騎士団に所属し、“竜の子”と呼ばれる者の先輩騎士であった。

Level 2
稽古にかこつけて、懲らしめるつもりで、“竜の子”と試合をし、逆に無様にも敗れ去ったこの剣の元の所持者は、鍛錬を積み重ね、護衛兵士にまで昇格した。

Level 3
護衛兵士として小隊の指揮をとっていたその者は、ある時、“隻眼の男”と呼ばれる反逆者に、自分の隊を殲滅され、恐怖のあまり逃げ出した。

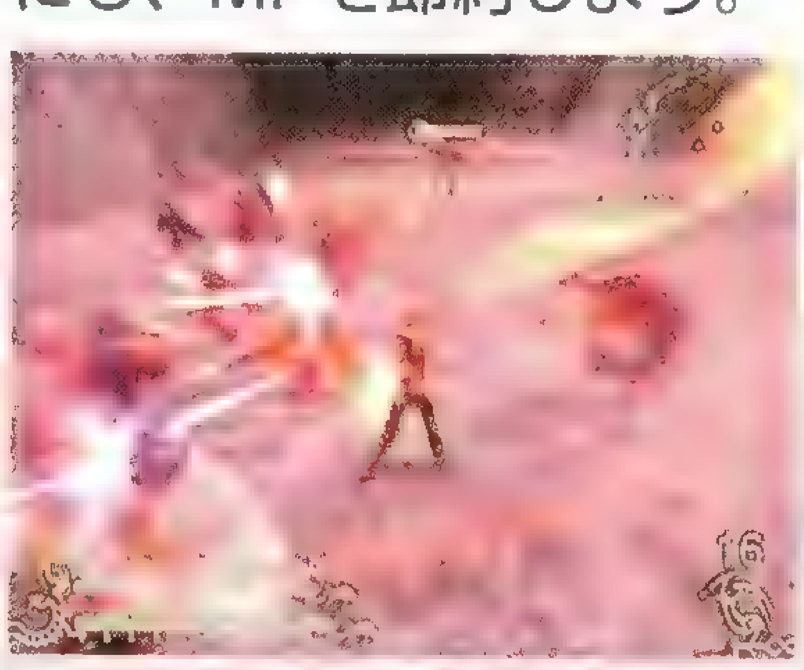
Level 4
騎士団に戻れなくなったその者は、騎士の命ともいえる武器をも、なくし、何処かへ消えたという。

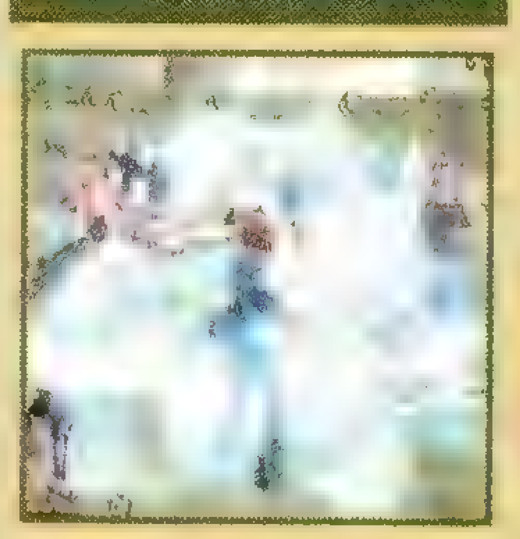
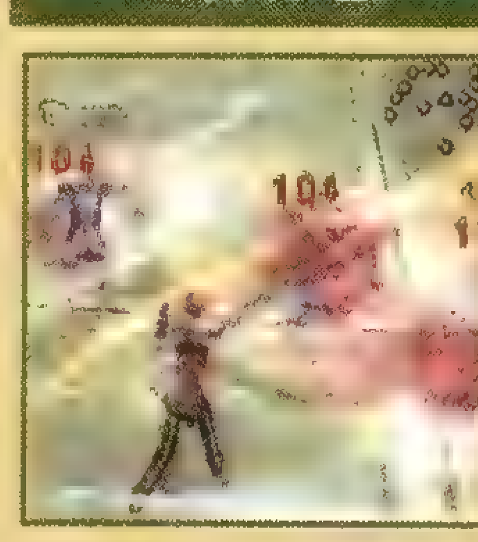
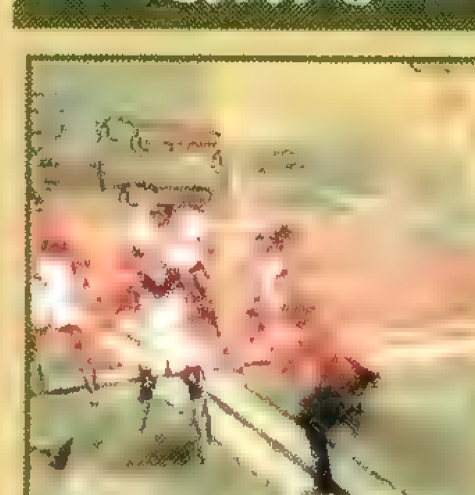
Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度 速い

MP増加率が低いので、通常はLevel1を使うようにし、MPを節約しよう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】1.1倍	【攻撃力】1.25倍	【攻撃力】1.4倍	【攻撃力】1.55倍
【効果】発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。	【効果】発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。	【効果】発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。	【効果】発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

イウヴァルトの長剣

入手条件 第六章二節「閉じられた地」。ステージマップ南の小島にある宝箱から入手できる。➡P136

カイムとの戦いに有効な武器

中盤で手に入る武器としては高い能力を持ち、メインの武器として使っていける。また、この武器は第七章で戦うカイムに対して、他の武器よりも大きなダメージを与えられるものでもある。カイムは強力な攻撃や魔法を使ってくる強敵なので、この長剣でできるだけ早く倒してしまおう。



⬅カイムへの攻撃は通常の1.5倍。カイム戦までに、フリーミッションで武器Levelを上げておこう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	46	50	25	−
Level 2	49	54	28	1450
Level 3	55	60	31	5800
Level 4	68	68	34	11600

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	龍虎弾
Level 3	臥狼弾
Level 4	飛燕撃

【攻撃範囲▶広い】



✻Story

Level 1

とある砂漠の牢獄……独房の中。
一人の男が張り付けにされていた。
愛するものを守るために戦い、
そして破れ、己の未熟さを知る。
男は今、絶望の淵に立っていた。
思い出す彼女の笑顔……だが、
その目に映るのは彼女の兄……。

Level 2

意識が朦朧とし、死を覚悟した時、
どこから入って来たのだろうか、
一人の少女が目の前に立っていた。
少女の目は宝石のような深紅の色。
そして、可愛らしく微笑みながら、
だが、大人とも子供ともわからぬ、
奇妙な声でこう語った。

Level 3

『俺に…俺にもっと力があれば…』
その赤き目は男の心を見透かした。
男の弱き心は、少女の僕となった。
その先のことは……
記憶にない……
朧げに覚えていることは愛する者が
目の前で自らの命を絶ったこと…、
そして"再生の卵"の前で……。

Level 4

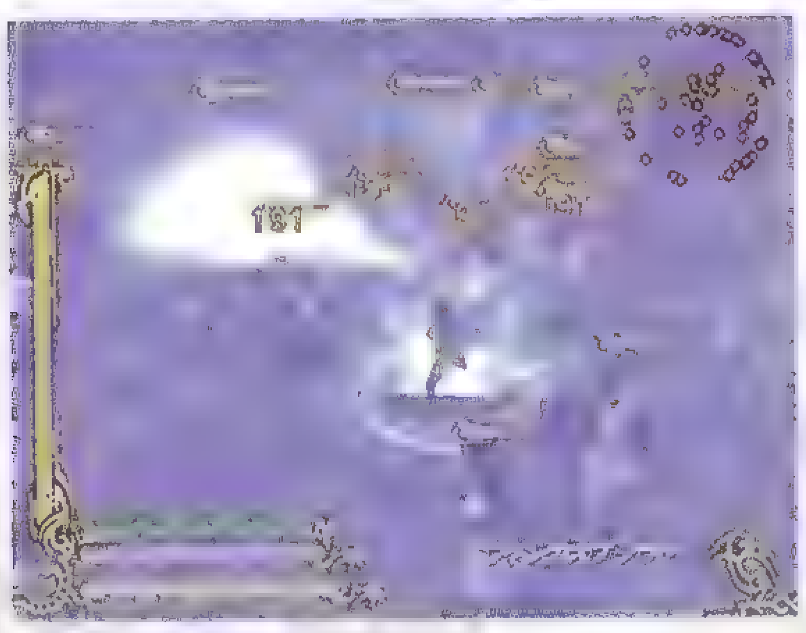
18年後……。
男の長剣は、竜に育てられし少年の
元へ渡る。その剣先は愛する者の兄
"隻眼の男"に向けられ、傍らには
大人になった"赤き目の少女"。
紡がれた想いは複雑に絡まり、
そして後世に語り継がれる……。

Magic

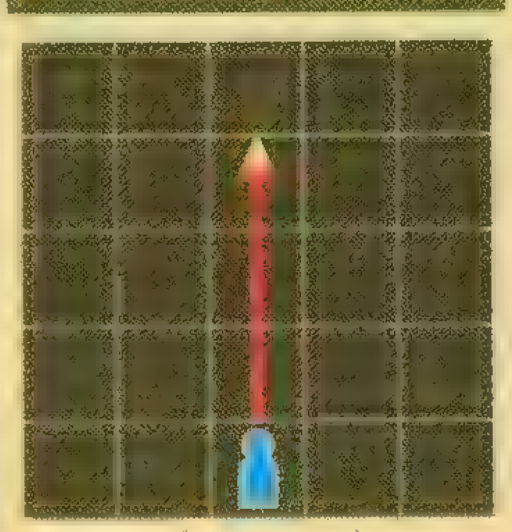
ファングオブシヴァ

魔法チャージ速度 普通

範囲は前方のみだが、攻撃力が高く、一直線上の敵をすべて巻き込む。



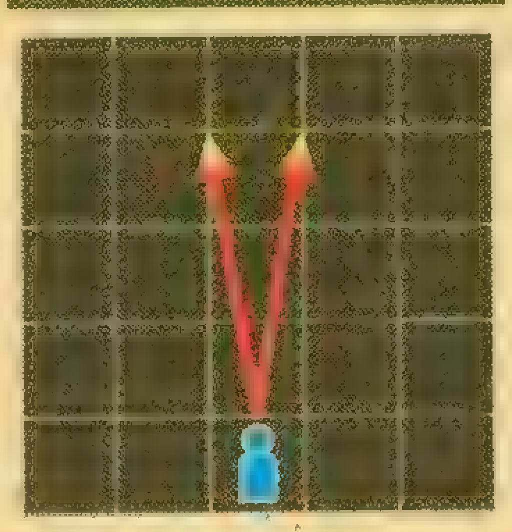
Level 1



【攻撃力】
32

【効果】
冷気の塊が前方に放たれ、その軌道上にいる敵を攻撃する。

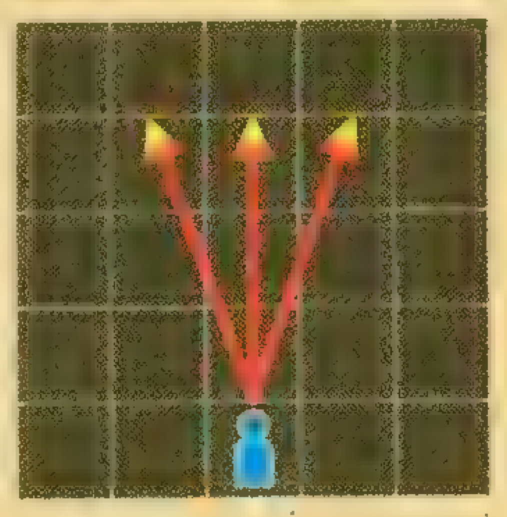
Level 2



【攻撃力】
42

【効果】
2個の冷気が撃ち込まれ、より広い範囲の敵を攻撃する。

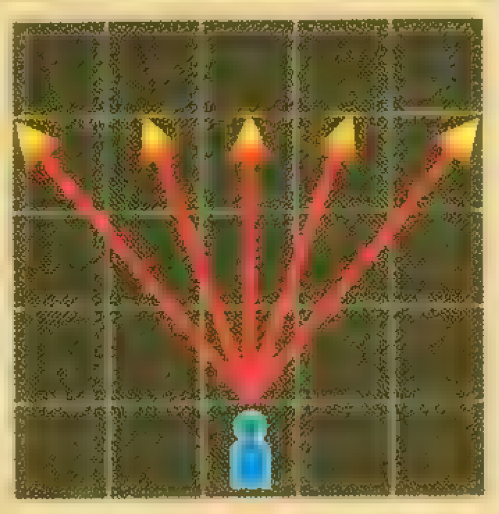
Level 3



【攻撃力】
54

【効果】
冷気の塊が3つに増え、多くの敵を同時になぎ倒していく。

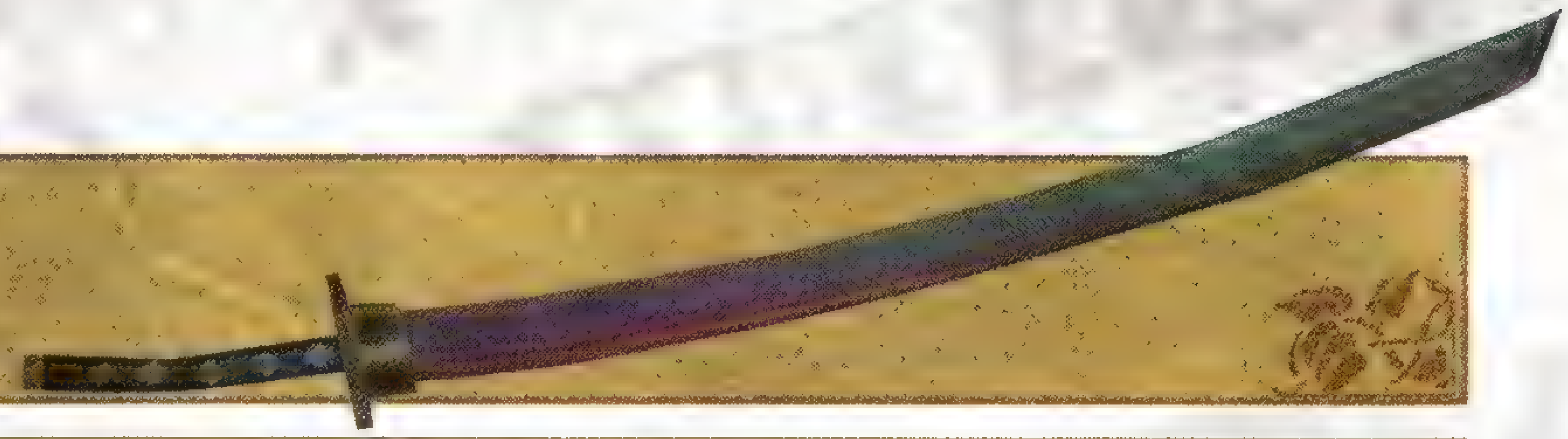
Level 4



【攻撃力】
68

【効果】
5つの冷気の塊が時間差で扇状に放たれ、敵を一掃する。

信義



入手条件 第七章で出現するフリーミッション「宝光の直轄区」。敵の増援を倒すとステージマップ北に出現。➡P243

Level4で強力に生まれ変わる

コンボの種類は少なめだが、攻撃力が高く、攻撃範囲も広いので扱いやすい。Level3まで成長すると、攻撃力、ガードブレイク値ともに極端に低下してしまうが、Level4でより強力になって復活する。Level4まで成長させるにはかなりの経験値が必要だが、挑戦するだけの価値はある。



⬅成長してLevel3になったら、攻撃力の低さを逆に利用し、チェインを繋いで経験値を稼いでいこう。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	80	60	40	–
Level 2	40	20	20	120
Level 3	10	5	10	360
Level 4	100	145	45	20360

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	鳳翼斬
Level 4	臥狼弾
–	–

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

遥か東の国の都に歌を詠むことで
生計を立てている歌人がいた。
自分の才能に限界を感じていた
ある時、質屋に飾られていた
美しい刀を目にした。
赤く輝く刀身に魅入られた歌人は、
刀を購入し持ち帰る。

Level 2

傍らに刀を置き、うとうとと寝入ると、夢枕に一匹の妖怪が現れ、
歌人に取引を迫った。
おまえの名をくれれば、万能の才を授けよう、と。

Level 3

歌人は才を得る為に、自らの名を
妖怪に与えた。契約どおり、歌人は
優美な肢体と、卓越した才能を
一夜にして手に入れた。

Level 4

才の代わりに名を失った歌人は、
次第に人の姿を失っていく。
ついに妖怪と成り果てた歌人は、
闇の中へと消えていった。
後に残るは、名を得てさらに輝きを
増した刀だけだった。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

武器Level4になるとMP増加率も上昇するので、かなり扱いやすい武器となる。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍
【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

Level 2



【攻撃力】
1.25倍
【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

Level 3



【攻撃力】
1.4倍
【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍
【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

破剣・封天の韻律

入手条件	第九章より塔の村で購入可能。価格：9850G

能力は高いがMPが貯まりにくい

基本的な能力が高いため、成長させれば主力と成りうる武器。しかし、この武器を装備するとMPが貯まりにくくなり、MPの回復が遅くなるという難点がある。そのため、いつでもMPの回復用となる武器と持ち替えられるように準備をしておく必要がある。



←コンボは2つしか修得しない。防御不能型を修得しないので、強敵相手だと少々苦戦する。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率（%）	必要Exp
Level 1	96	90	0	−
Level 2	97	92	0	3250
Level 3	98	96	0	9750
Level 4	98	104	0	22750

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	臥狼弾
−	−
−	−

【攻撃範囲▶普通】



✳Story

Level 1

かの地に武具の名匠あり？
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す？

Level 2

神に抗うは、封印の力？
封印の力、即ち女神の力？
名匠は女神の力を武具に封入す？

Level 3

そんな噂を聞きつけた、
駆け出しの刀鍛冶は、
一儲けしようと、伝説の武具に
似せた武器を作ろうとした。

Level 4

刀鍛冶は苦労の末、
武具を一振り完成させた。
しかし、刀鍛冶のその後を知るもの
はいない。
武具を狙うものに襲われた、
女神の呪い、などまことしやかに
囁かれているが定かではない。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

MP増加率があまりにも低い。乱用せず、ここぞという時に使っていこう。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

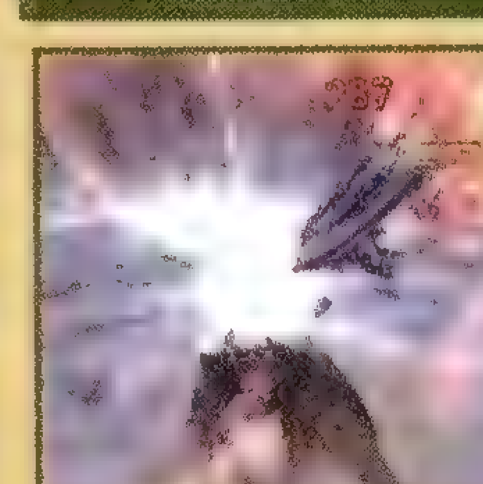
Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

Level 3



【攻撃力】
1.4倍

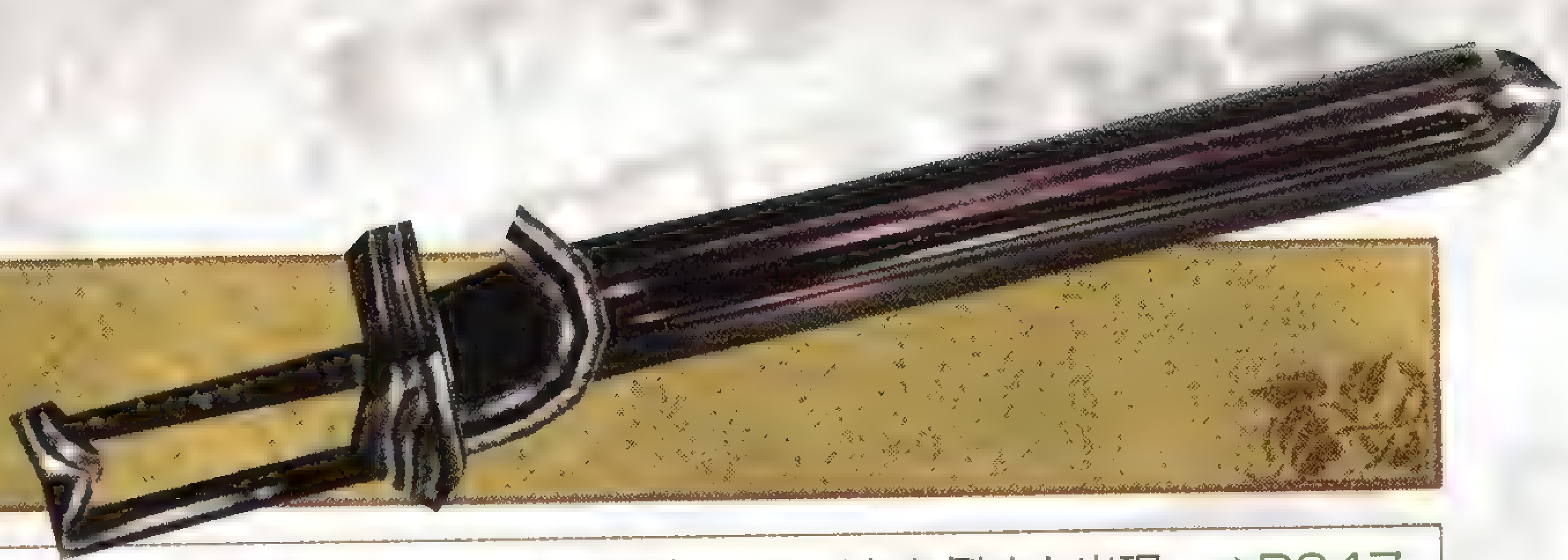
【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。



カイムの剣

入手条件　第十章で出現するフリーミッション「女神の城」。女神の部屋の前にいるアンデッドナイトを倒すと出現。➡P247

高い能力を持ち汎用性の高い武器

攻撃力、ガードブレイク値ともに高いレベルでバランスが取れており、どんな敵が相手でも十分に戦力となる武器。コンボの種類も豊富で、遠距離から接近戦まで敵に付け入る隙を与えないだけのものを持っている。魔法の威力も高いので、メインの武器として申し分ない性能だ。



⬅強敵カイムが所持していただけあり、剣の能力も最高クラス。最後の戦いまで頼りになる武器だ。

Weapon Data

＊基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率（%）	必要Exp
Level 1	100	92	30	−
Level 2	110	108	35	4500
Level 3	120	124	40	13500
Level 4	128	124	40	31500

＊修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	臥狼弾
Level 3	白蛇刃
Level 4	飛燕撃

【攻撃範囲▶普通】



＊Story

Level 1

十八年前、世界が破滅に瀕した時、一人の男と一匹の竜が神に抗った。男は命を賭して戦い、竜は男の為に世界を救った。残された男は失った半身と心焦がす赫怒の残滓にすがるように、荒廃した世界を彷徨った。その放浪には、神の器として破滅を巻き起こした幼き少女が伴われた。

Level 2

竜の命を用いた封印を改変し、身を捧げた竜への負担を倍増させた老司祭は、かつての仲間の一人だった。竜の苦しみの思念を感じ取った男の心は大きく揺らいだ。その隙を突いた少女は、男の不意をついて逃走。男は再び訪れた孤独の中で、憎悪をたぎらせる。空虚だった男の心は、灼熱の炎で満たされた。

Level 3

男は竜を裏切った老司祭を襲い、命乞いを聞き捨てて一刀のもとに両断した。最後の儀式に使われる男をも斬り、封印改変を阻止した…はずであった。しかし封印は組み替えられてしまった。竜の意識は苦痛に引き裂かれ、千々と消えていった。
そして男は世界よりも竜を選んだ。

Level 4

封印の鍵が次々に打ち砕かれ、ついに男は竜と再会する。世界の破滅が再び迫ってきている。だが男と竜は満ち足りていた。二人はもう二度と別離の苦痛を味わいたくなかった。二人が選んだ答えは…。
そして滅びゆく世界に、男の大剣が残された。

Magic

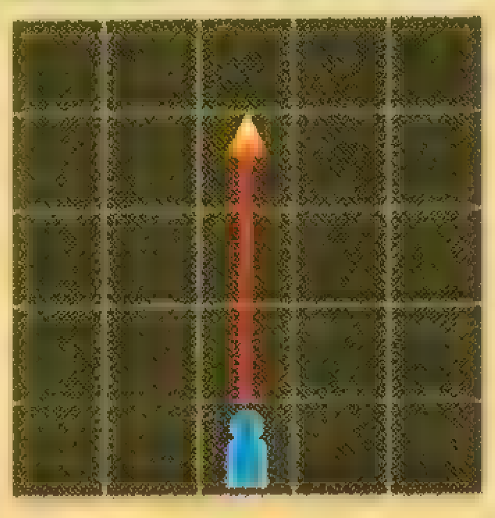
ブレイジングファング

魔法チャージ速度	普通

武器攻撃力が高いので、魔法は剣での攻撃の補佐として使っていこう。



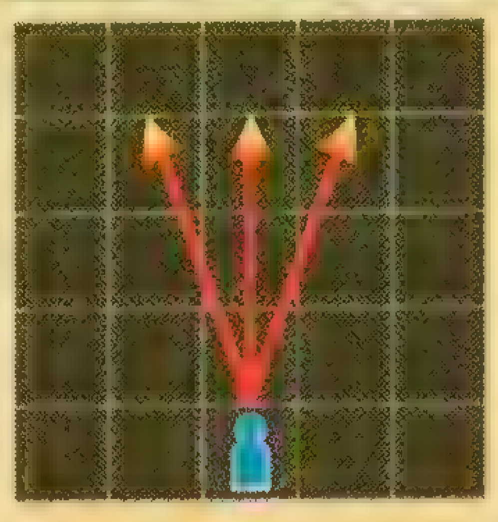
Level 1



【攻撃力】
24

【効果】
1つの巨大な炎の塊が前方に撃ちだされ、敵を焼き尽くす。

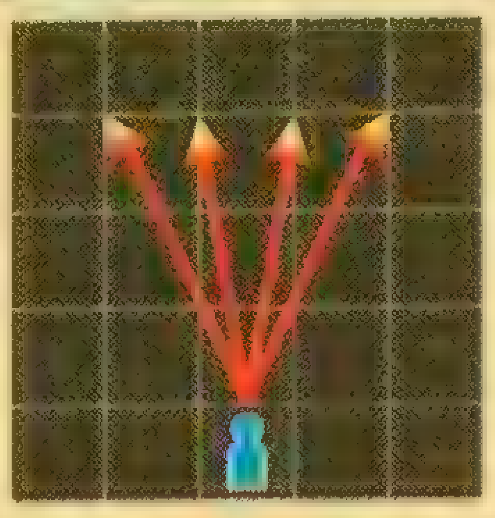
Level 2



【攻撃力】
38

【効果】
2つの巨大な炎の塊が、前方にいる敵を残らず焼き尽くす

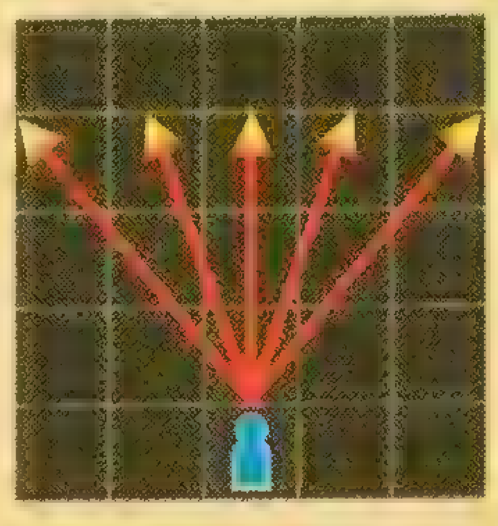
Level 3



【攻撃力】
50

【効果】
4つの火球が扇状に広がり、正面の広い範囲を焼き尽くす。

Level 4



【攻撃力】
64

【効果】
火球が5つに増え、目の前のあらゆるものを焼き尽くす。

Chap. 6 長剣 Long Sword



貴正

入手条件 第十章より果ての僻村で購入可能。価格：64800G。

攻撃力は最高だが防御力が激減

攻撃力は最高クラスで、強力な敵でも切り刻むことができる武器。しかし、これを装備して戦うと、防御力が低下してしまい、さらに敵の攻撃で受けるダメージも大幅に増加してしまう。ダメージを極力受けない戦いが必須となるので、戦闘に慣れるまで使用は控えたほうがいいだろう。



←装備していると、敵から受けるダメージが2倍。使いこなすには、防御に熟練している必要がある。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	136	2	32	−
Level 2	136	12	35	6250
Level 3	136	28	38	18750
Level 4	138	64	40	43750

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	龍虎弾
Level 4	白蛇刃
−	−

【攻撃範囲▶広い】



✻Story

Level 1

その男は貴正を合戦の折、敵から奪い取ったのだと伝えられている。貴正をはいていたのは、みすぼらしい落武者であったという。

Level 2

落武者の剣術は優れたものではなかったが、刀を合わせた途端、男の刀はたちまち折られてしまった。
男は身を捨てる覚悟で臨み、貴正を肩口に受けながら、折れた刀を落武者の眉間に突き立てた。
こうして男は貴正を手に入れた。

Level 3

「肉を切らせて骨を断つ」男の覚悟に貴正が呼応したのか、貴正の切れ味は戦を経ることに増していった。
貴正を手に次々と武勲を挙げる男。
そんなある日、男に鬼退治の勅命が下る。鬼の力は剛力無双、その肉体は金剛不壊と呼ばれた。

Level 4

鬼との戦に臨む男。鬼の一撃が男に襲いかかる。だが、男も、貴正もそれを防ごうとはしない。
男は半身の骨を砕かれた。が、次の瞬間には貴正が鬼の喉笛を貫く。
骸となった鬼に男は吐き捨てた、「骨を断たせて命を絶つ」と。
男の死後も、貴正にはその魂が宿るという。

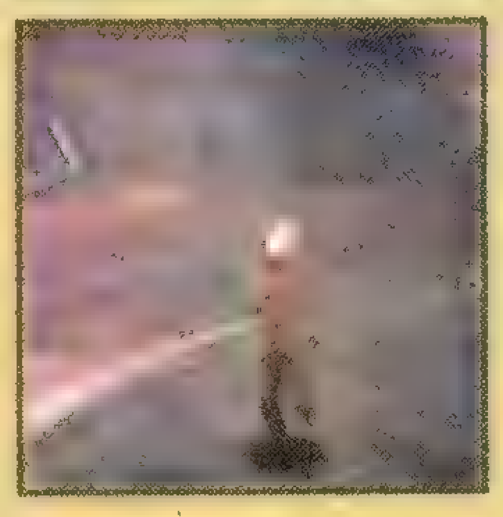
Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度 速い

防御力低下が厳しいので、危険だと思ったらすぐに発動させていこう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】1.1倍	【攻撃力】1.25倍	【攻撃力】1.4倍	【攻撃力】1.55倍
【効果】発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。	【効果】発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。	【効果】発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。	【効果】発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

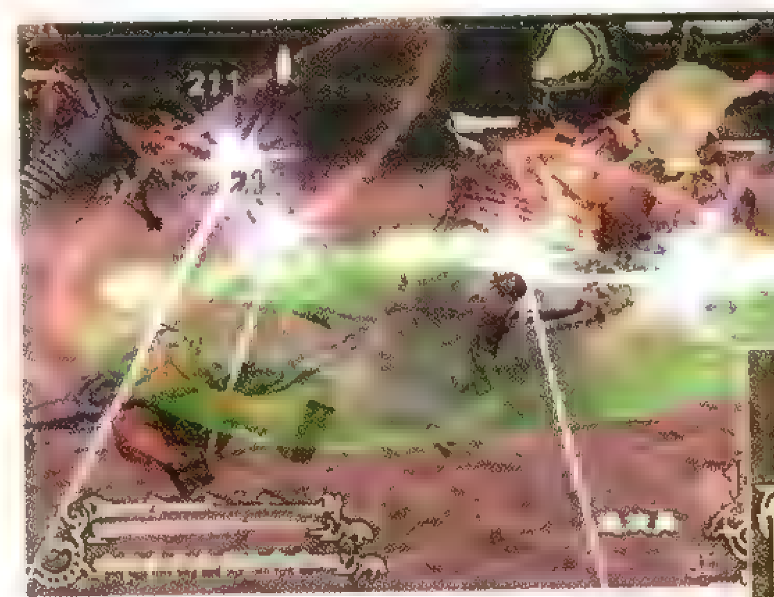
人斬りの断末魔



入手条件 第十章二節「大神殿」。2F参議の間で、アンノウンを全滅させると出現する。➡P194

バランスが良く扱いやすい武器

攻撃力とガードブレイク値のバランスが良く、戦場を選ばない扱いやすい長剣。終盤に手に入る武器としては、成長に必要な経験値が少なめで、能力の伸びも良いのも特徴だ。コンボの種類も豊富で、Level2と4で臥狼弾と龍虎弾が使えるようになり、Level3では飛燕撃を覚える。もともとの攻撃力が十分なので、強力な敵と対する時にも有効な武器となる。



⬅基本的な能力が高いので、密集した敵から、単体の強力な敵まで相手にできる。十分メインとなる性能を持つ。



➡防御不能型の飛燕撃は、終盤に多い守りの堅い敵を相手にするのに最適。フリーミッションで成長させ修得させよう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	96	70	26	–
Level 2	98	85	28	3450
Level 3	102	96	30	10350
Level 4	108	110	34	24150

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	臥狼弾
Level 3	飛燕撃
Level 4	龍虎弾

【攻撃範囲▶広い】



✻Story

Level 1

俺はどうしてしまったのだろうか?
この剣を振るうたび、切り裂いた
首から血飛沫が飛び散るたび、
言いようのない歓喜がこみ上げて
くるのだ。

Level 2

真っ赤な血。街路を染める血。
俺の身体を染める血。血、血。
その鮮烈な色が、両目に焼き付いて
離れない。血、血、血、血、血。

Level 3

ジャバジャバと、バシャバシャと、
血が吹き出る。剣を振るい肉を斬り
裂く。温かな赤がすべてを染める。
血、血、血、血、血ぃ、血ぃいい!

Level 4

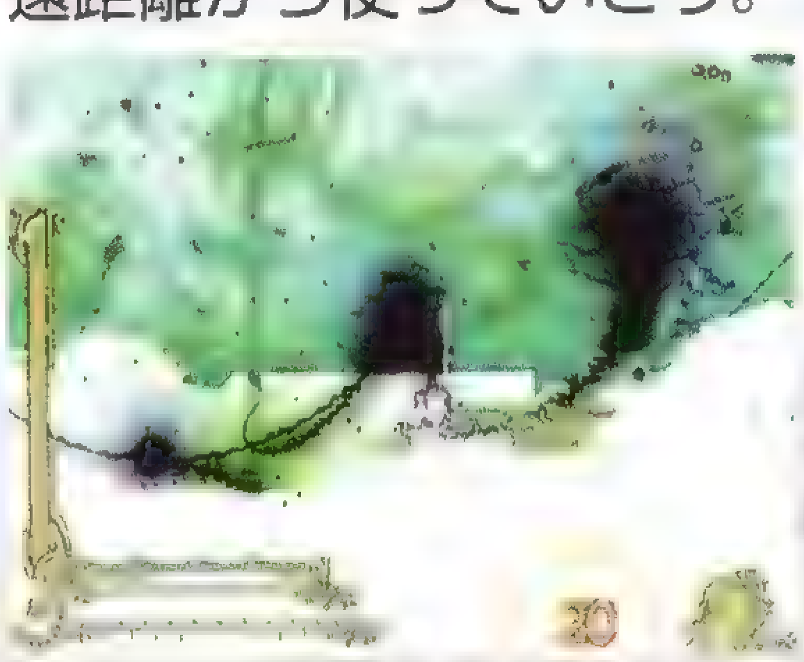
血ィィー!アガッ!アガイヂィィ!
血、血、血ィ血ィ血血ちちチヂヂチ
赤ァアガガッアガァ!アッガーアッ

Magic

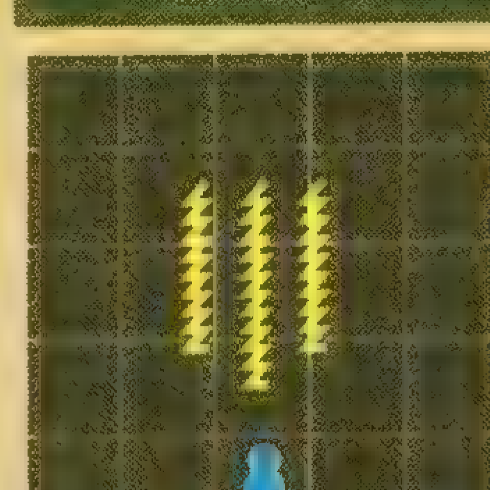
サンダークロウ

魔法チャージ速度 遅い

前方の敵を満遍なく攻撃できる。発動まで遅いので、遠距離から使っていこう。



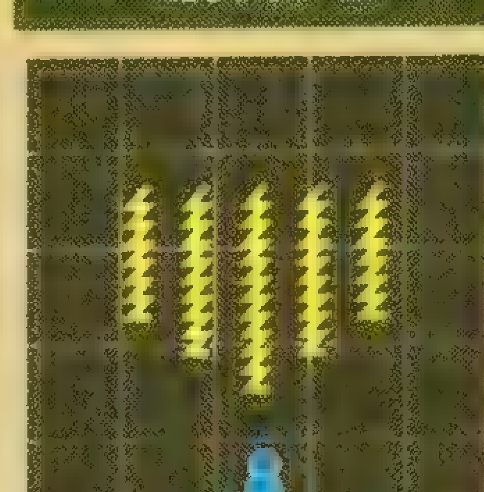
Level 1



【攻撃力】
51

【効果】
3本の落雷を呼び寄せ、自分の前方にいる敵を攻撃する。

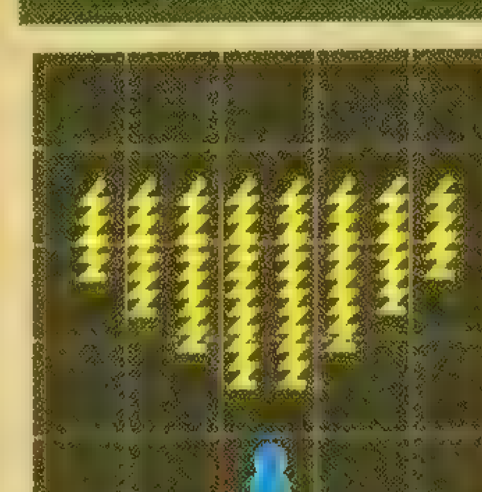
Level 2



【攻撃力】
57

【効果】
5本の落雷を呼び寄せ、前方にいる敵を攻撃する。

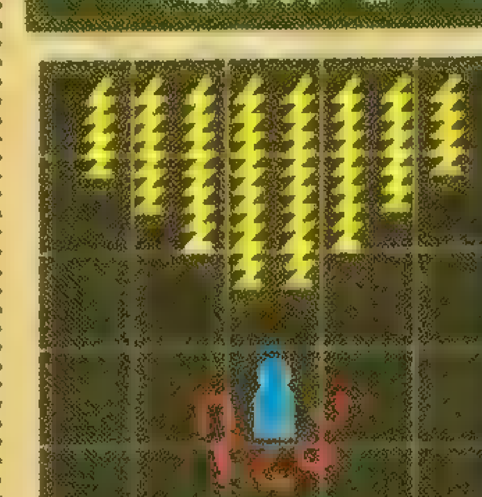
Level 3



【攻撃力】
70

【効果】
7本の落雷が発生し、自分の前方にいる敵を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
81(42)

【効果】
10本の落雷が発生、さらにそこから追加の雷が発生する。

囚われの女神

入手条件 2周目以降、第一章一節「大神殿」。騎士団団長ジスモアを倒すと出現する宝箱から入手できる。➡P52

堅い守りを斬り崩す剛剣

攻撃力は平均的だが、ガードブレイク値が高く、またLevel3で防御不能型コンボの飛燕撃が使えるようになるため、守りが堅い敵に対して極めて有効な攻撃ができる武器。直線攻撃型コンボも2種類持つので、遠距離から敵集団にダメージを与えつつ戦っていこう。



⬅通常攻撃でも敵の守りを崩しやすいが、コンボと併せることでさらに威力を発揮する。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	76	98	20	–
Level 2	85	110	20	3840
Level 3	95	124	20	11520
Level 4	106	138	20	26880

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	臥狼弾
Level 3	飛燕撃
Level 4	龍虎弾

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

遠い昔、
少女が気づいたのは、とても暗く、
とても狭く、息もできないくらい
噎せ返る血の臭いの中だった。
手、足、口、すべての自由が利かず
ただ、眼球だけで虚空の暗闇を
見つめることしかできなかった。

Level 2

少女が最後に見た光は、人を糧として燃えさかる炎と、自分を絡め取る幾本もの手。
その後は、闇の中で自分の身体を何度も何度も、冷たい塊が貫く感覚だけが思い出せるすべてであった。
「ワタシハ、……ナニ?」

Level 3

突如として少女の闇は放たれた。
眼前に広がるのは満天の星空、
その星の輝きさえも眩しかった。
だが、体の自由までは戻ることがなく少女は自身を見ようと唯一動く目だけを必死に傾けた。
その先にあったのは、手も足もわからず、血に満ちた肉の塊が鼓動と共に波打っていた。

Level 4

少女は声のない悲鳴を上げる。
それを凝視する黒い影が、少女の目から星空を隠す。
そこには長い牙を持った魔物の顔が近づいてきていた。
少女の肉塊と血が一瞬ざわめいた瞬間、それは鋭い刃となり
魔物の顔を貫いていた。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度 速い

コンビネーションとの併用がかなり強力。強敵相手にどんどん使っていこう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 1.1倍	【攻撃力】 1.25倍	【攻撃力】 1.4倍	【攻撃力】 1.55倍
【効果】 発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。	【効果】 発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。	【効果】 発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。	【効果】 発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

深い闇



入手条件 2周目以降、第九章で出現するフリーミッション「天時塔」。伏せ部屋の六角形の部屋で入手できる。➜P252

体力と引き換えの強大な攻撃力

全武器中で最強の攻撃力を持つ剛剣だが、この剣を装備していると、高い攻撃力と引き換えに、少しずつ体力が減少してしまう。攻撃力の高さからチェインを繋げにくいため、スフィアによる回復に多くを期待できないこともあり、常に体力を回復できるように回復アイテムを所持しておこう。



⬅装備中は1秒で1ずつ体力が減少していく。常時装備ではなく、短期決戦を挑む時に使っていこう。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	164	84	20	—
Level 2	176	96	24	7500
Level 3	188	108	28	22500
Level 4	220	120	35	52500

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	飛燕撃
Level 3	龍虎弾
Level 4	白蛇刃

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

あるところに、息をするように人を殺す男がいた。
理由も理念も理屈も理想もなく、ただ人を殺し続けた。
人を殺したいわけではなく、男にはそれしかできなかった。

Level 2

ある日、男は路地裏で少女を取り囲む集団に出くわした。
男はいつもの様に理由もなく集団を殺戮しつくした。

Level 3

残った少女を殺そうと振り返ると、少女は涙を浮かべながら男に感謝していた。
人から感謝されたのは、男の人生で初めてだった。
男は自分のやったことに初めて意味を見いだすことができた。

Level 4

男は満面の笑みを浮かべると、感謝の気持ちを込めて剣を振り下ろした。
血溜まりに沈む少女を優しく見下ろした後、男は自信に満ちた足取りで歩き去った。

Magic

ホーンオブカオス

魔法チャージ速度 遅い

周囲に敵を寄せ付けないので、敵集団を安全に突破することができる。



Level 1



【攻撃力】
20

【効果】
1つの魂が体の周りを飛び回り、最後に爆発する。

Level 2



【攻撃力】
28

【効果】
1つめの魂が消えると2つめが出現し、周囲を飛び回る。

Level 3



【攻撃力】
40

【効果】
3つめまで魂が出現し、周囲を飛び回り敵を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
56(26)

【効果】
2つめの魂から4つの追尾弾を発射し、敵を攻撃する。



封剣・破天の旋律

入手条件	2周目以降、第十章より果ての僻村で購入可能。価格：98500G。

すべての性能に優れた万能の長剣

全般に扱いやすい長剣の中でも、攻撃力とガードブレイク値が極めて高いレベルでバランスが取れている武器。使えるコンボの種類も多く、直線攻撃型、大ダメージ型、周囲一掃型と満遍なく揃っているため、どのような状況も切り抜けやすいだろう。強力な魔法も備えているが、チャージに時間がかかるため、この点にさえ注意して戦いに臨めば、あらゆる面で死角はない。



⬅遠距離攻撃でも、接近戦で囲まれた場合でも対処しやすいコンボが揃っている。万能な武器だ。



➡チャージ速度の遅い魔法は、周囲一掃型のコンボで敵を吹き飛ばし、その隙に発動させていこう。

Weapon Data

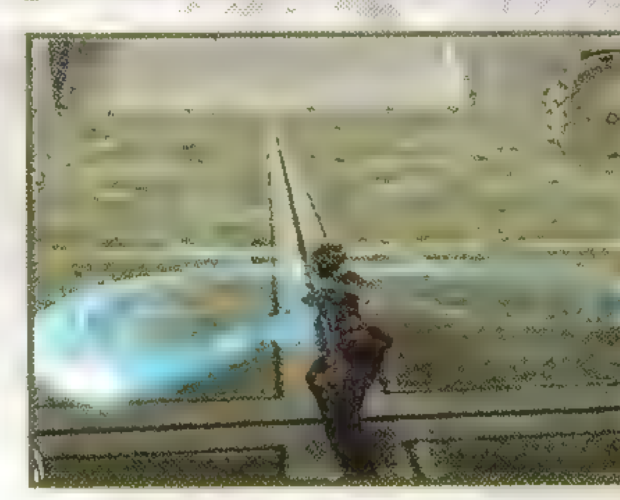
✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	145	124	40	–
Level 2	148	128	46	9250
Level 3	154	134	52	27750
Level 4	168	145	58	64750

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 2	龍虎弾
Level 3	鳳翼斬
Level 4	白蛇刃

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

かの地に武具の名匠あり。
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す。

Level 2

神に抗うは、封印の力。
封印の力、即ち女神の力。
名匠は女神の力を武具に封入す。

Level 3

かの女神は、
禁じられた愛を秘めし女神。
無垢なる女神。

Level 4

宿るは「命」、紫色に秘められし力。
生命の源、魂の力。

Magic

フィーラーオブリング

魔法チャージ速度	遅い

魔法のチャージ速度が遅いので、緊急時は発動が速いLevel1を使おう。



Level 1



【攻撃力】
14

【効果】
古代呪文でできた光の輪が、体の周りに出現する。

Level 2



【攻撃力】
20

【効果】
より長い時間、光の輪が体の周囲に出現する。

Level 3



【攻撃力】
25(55)

【効果】
光の輪と共に、上空から光の矢が追加して降り注ぐ。

Level 4



【攻撃力】
28(78)

【効果】
光の輪が出現、さらに追加でいくつもの爆発が発生する。

Chap. 6 長剣 Long Sword

月光と闇

入手条件 3周目以降、第十二章で出現するフリーミッション「赤い記憶」。敵を全滅すると出現する。➡P261

成長は遅いが恐るべき威力を秘める

Level3までは攻撃力、ガードブレイク値ともに全く上昇しないが、Level4になったとたん、ガードブレイク値が急上昇し強力な武器に変化する。成長に必要な経験値はかなり多いが、この長剣さえ成長すれば、今まで苦戦していた強敵も、一撃でその堅守を無効にすることができる。



⬅ガードを崩してから、大ダメージ型のコンボを使えば、一撃で凄まじいダメージを与えられる。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	146	120	80	–
Level 2	146	120	80	10240
Level 3	146	120	80	30720
Level 4	148	180	160	71680

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	連旋舞
Level 4	鳳翼斬
Level 4	白蛇刃
–	–

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

強烈な冷気を発する大理石の剣は
静かに使い手を待ち侘びている。

Level 2

使い手の死をも凍らせるという
物語も残された、大理石の剣は
ずっと静かに冷たく待ち続ける。

Level 3

待ち続けることに費やした
時間さえ凍らせてしまうほど
大理石の剣は冷たく眠っている。

Level 4

奇しくも今、使い手が現れ
幾多の血の温もりを与えても、
目覚めることはないだろう。
ひとつだけ言えることは、
凍りついた使い手の顔が、
刀身に映り込む事実であろう。

Magic

ソニックバースト

魔法チャージ速度	速い

武器の攻撃力の高さから、まさに切り札とも言える威力を秘めている。



Level 1



【攻撃力】
1.1倍

【効果】
発動時間1.7秒。自分の攻撃力を1.1倍に上昇させる。

Level 2



【攻撃力】
1.25倍

【効果】
発動時間3.8秒。自分の攻撃力を1.25倍に上昇させる。

Level 3



【攻撃力】
1.4倍

【効果】
発動時間6.2秒。自分の攻撃力を1.4倍に上昇させる。

Level 4



【攻撃力】
1.55倍

【効果】
発動時間8.9秒。敵の動きが遅くなり、無敵状態も貫通可能。

Column 2 チェインの持続時間

チェインには持続時間が設定されており、キャラクターの行動によって変化する。ここではその時間について解説している。

チェインの持続時間の変化

チェインの時間の概念には、“残時間”と“持続可能時間”の2つがある。“残時間”は、今のチェインが途切れるまでの時間であり、“持続可能時間”は、次のチェインに繋がった場合の、そのチェインの残時間となる時間である。チェイン時はこの2つの時間が同時に減少していくのだが、右にある5つの方法で、その時間を増加させることができる。

《チェインの時間の流れ(例)》



①初期状態からフィニッシュブローのみ命中

残時間＝2+1＝**3**秒

持続可能時間＝2+1＝**3**秒



②1秒間敵を探す

残時間＝3−1＝**2**秒

持続可能時間＝3−0.6＝**2.4**秒



③敵を1回通常攻撃

残時間＝2.4(②の持続可能時間)+0.09＝**2.49**秒

持続可能時間＝2.4+0.09＝**2.49**秒



④2.49秒経過

残時間＝2.49−2.49＝**0**秒

チェイン終了

持続可能時間＝**2**秒(最低が2秒のため)

◆チェインの持続時間の基本

残時間…今のチェインが切れるまでの時間

- 初期値2秒　・1秒で1秒減少
- 各種攻撃で秒数増加

持続可能時間…次のチェインの残時間

- 初期値2秒　・1秒で0.6秒減少
- MAX4.5秒　・MIN2秒
- 各種攻撃で秒数増加

持続時間を増やす5つの方法

❶通常攻撃がヒット

……+**0.09**秒

普通の通常攻撃、突き、兜割りなど。増加時間は少なめだ。



❷倒した敵への追い打ち

……+**0.063**秒

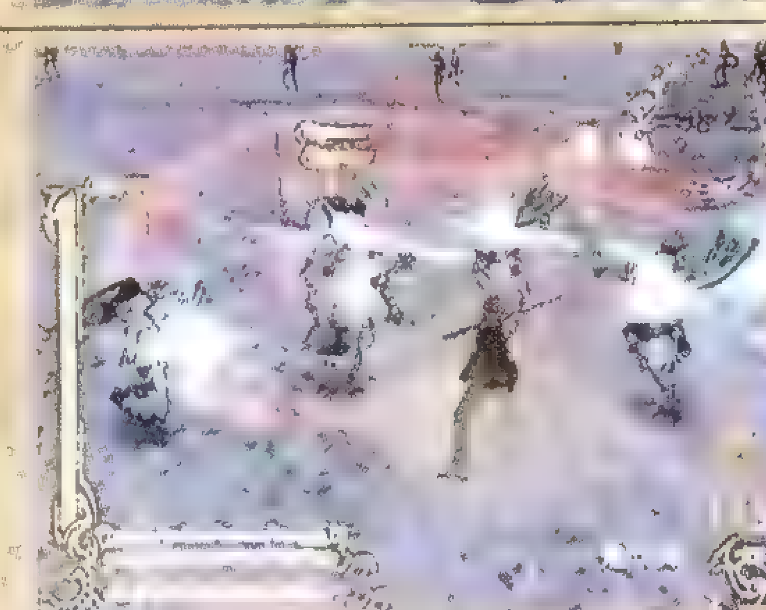
すでに倒した敵への追加攻撃。増加時間はかなり少ない。



❸フィニッシュブローがヒット

……+**1**秒

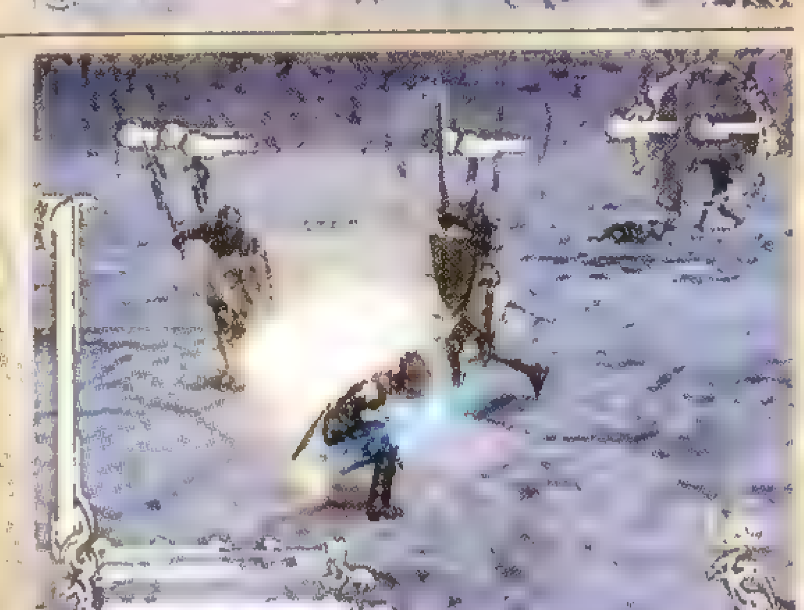
フィニッシュブローのみ。1秒と多い。



❹魔法を発動

……+**2**秒

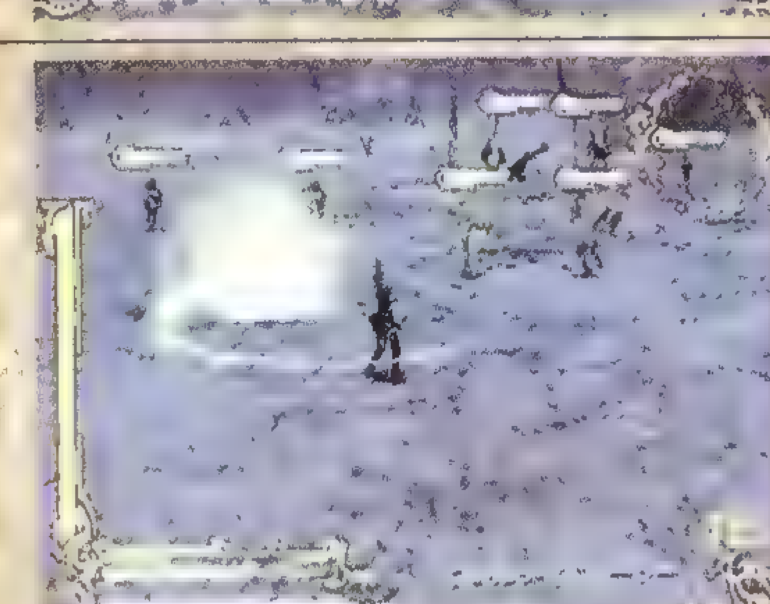
各種魔法が発動した瞬間。増加時間が最も多い。



❺魔法が命中

……+**1**秒

各種魔法が敵に命中。魔法は増加時間が多いので、便利。
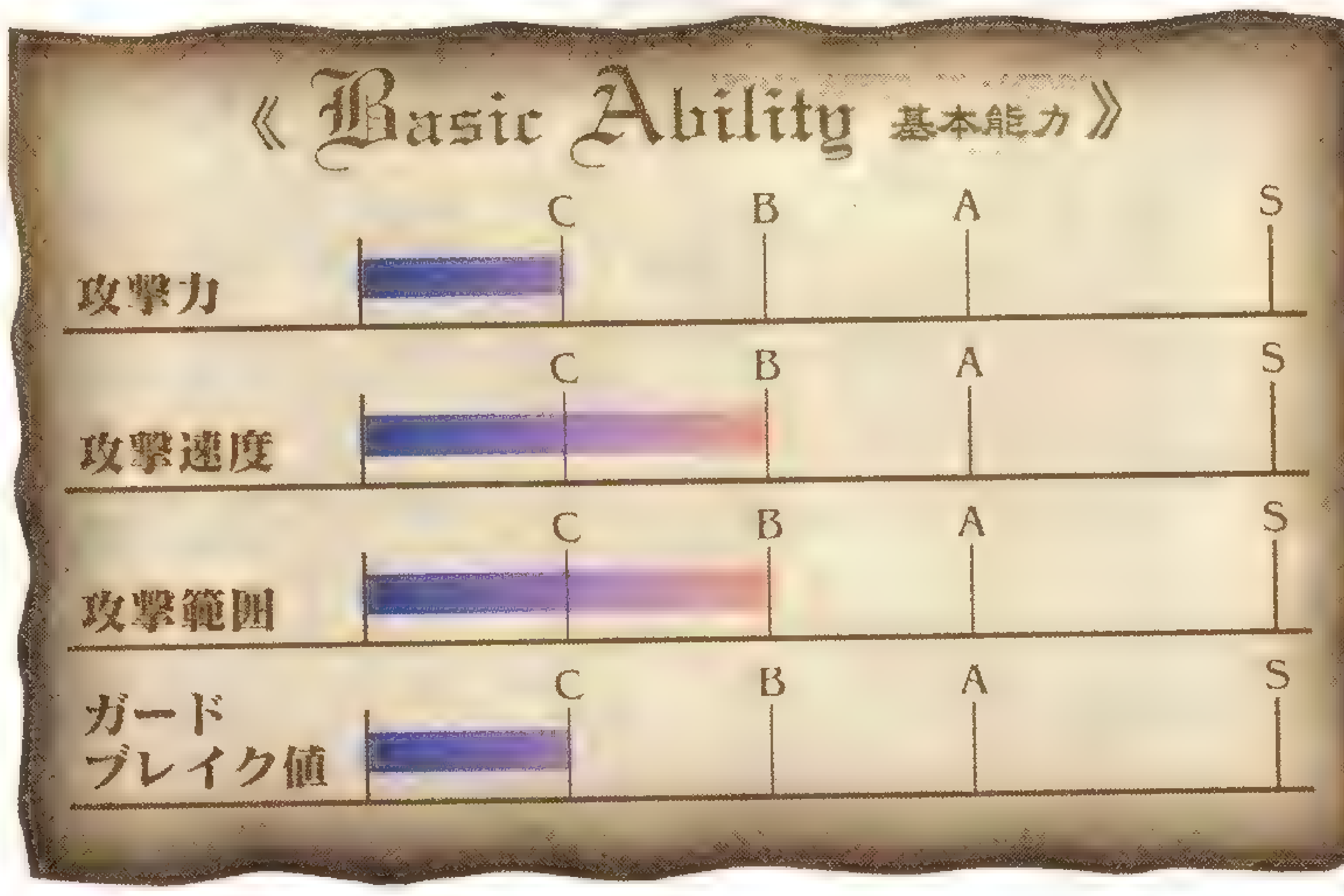


Rod

杖



強力な魔法攻撃で敵を倒す

他の武器と比べて直接攻撃力は高くないが、強力な魔法攻撃力を持つ。また、魔法系の敵に対して他の武器よりも高いダメージを与えることができるという特徴を持っているため、この種の敵が出現する場所では有利に戦いを進められる。攻撃力が低いため、多数の敵が同時に出現するとさばききれずに囲まれてしまうことが多いが、これを逆用すれば大量のチェインを繋ぐことができる。



Combination For Rod

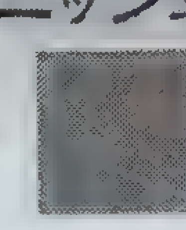
杖で修得するコンボ

舞姫の連撃

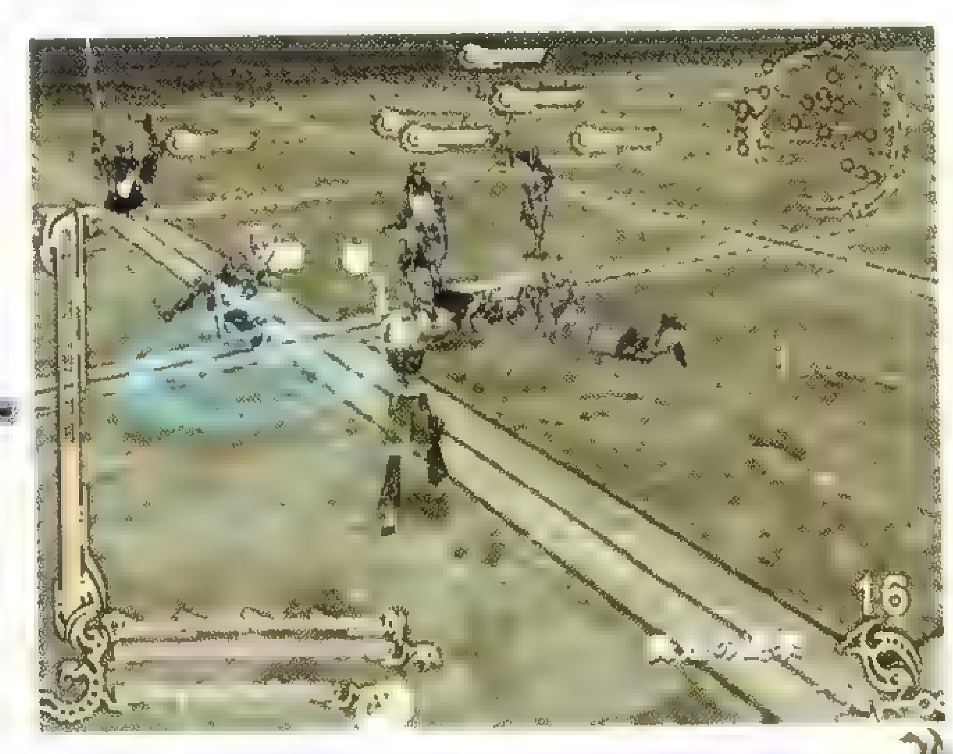
フィニッシュブローはないが、入力が簡単で出しやすい。5段目では攻撃力も高くなり、周囲の敵に大きなダメージを与えられる。

コマンド	○	○	○	○	○
攻撃力(%)	100	100	100	100	140
ガードブレイク値(%)	80	80	80	100	120

フィニッシュブロー



—

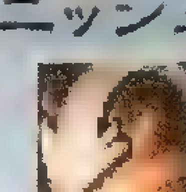


雷火の弾

敵に接近せずに攻撃ができるため、ダメージを受けずに戦える。半面、チェインが繋ぎにくいので、回復したい時には使いづらい。

コマンド	○	○	○	○	△
攻撃力(%)	100	100	100	100	180
ガードブレイク値(%)	80	80	80	100	125

フィニッシュブロー



直線攻撃型

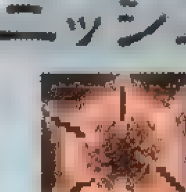


逆風の刃

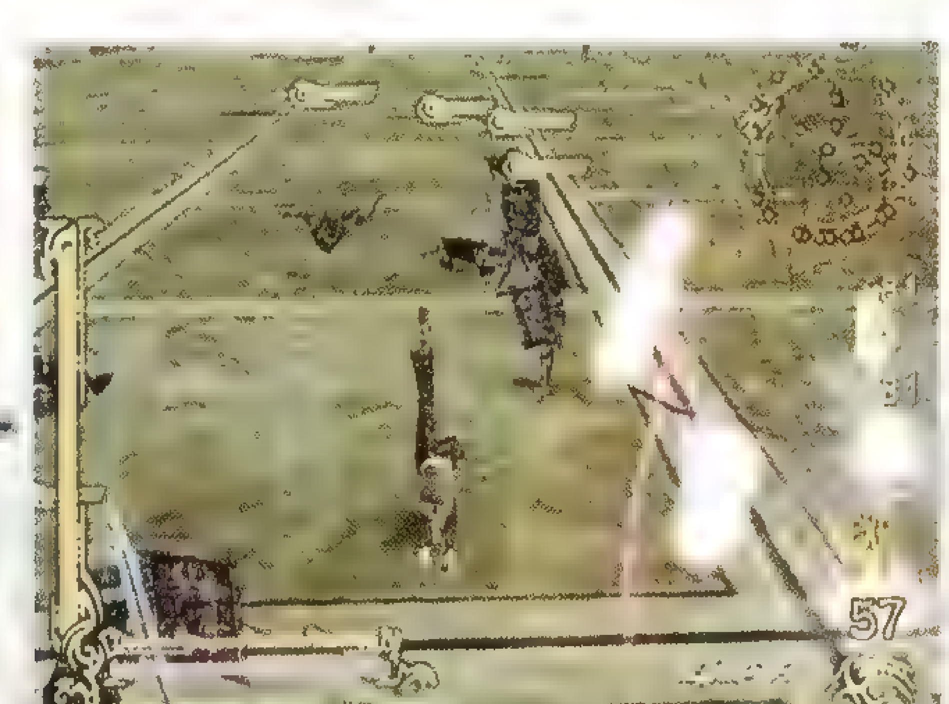
最終段でフィニッシュブローが出るまではガードブレイク値が低めなので、守りの堅い敵を相手に使用する時は注意が必要となる。

コマンド	○	○	○	△	○
攻撃力(%)	100	100	100	100	180
ガードブレイク値(%)	80	80	80	70	150

フィニッシュブロー



周囲一掃型



追風の刃

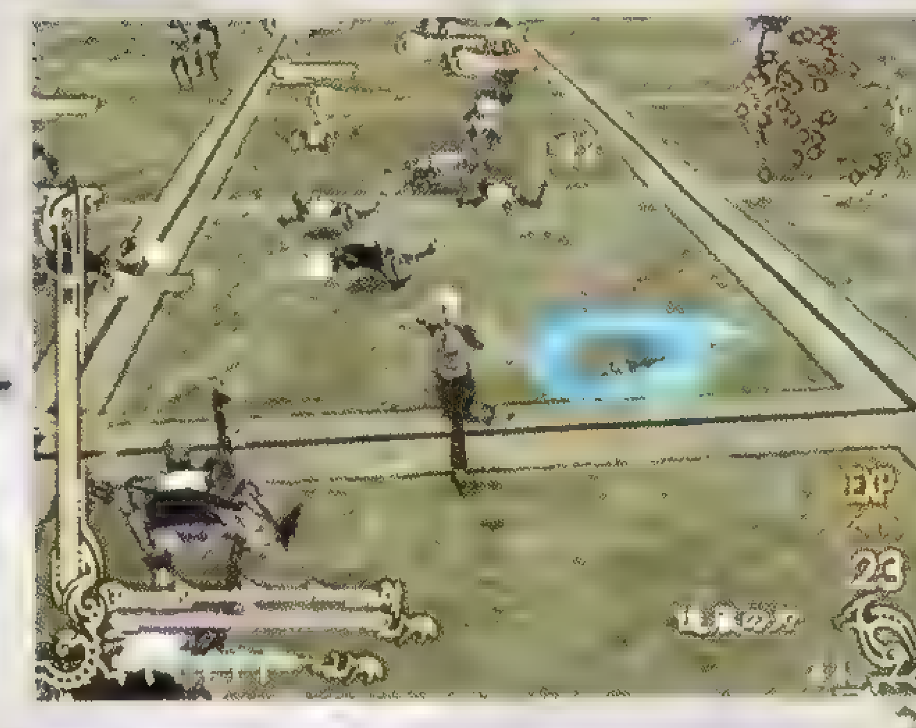
2段目でガードブレイク値が非常に高くなるため、これを上手く当てることができれば、守りの堅い敵に対しても有効な攻撃になる。

コマンド	○	△	○	○	○
攻撃力	100	80	100	100	260
ガードブレイク値	80	380	200	100	180

フィニッシュブロー



周囲一掃型

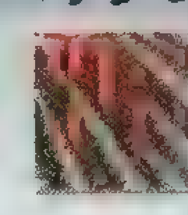


烈風撃

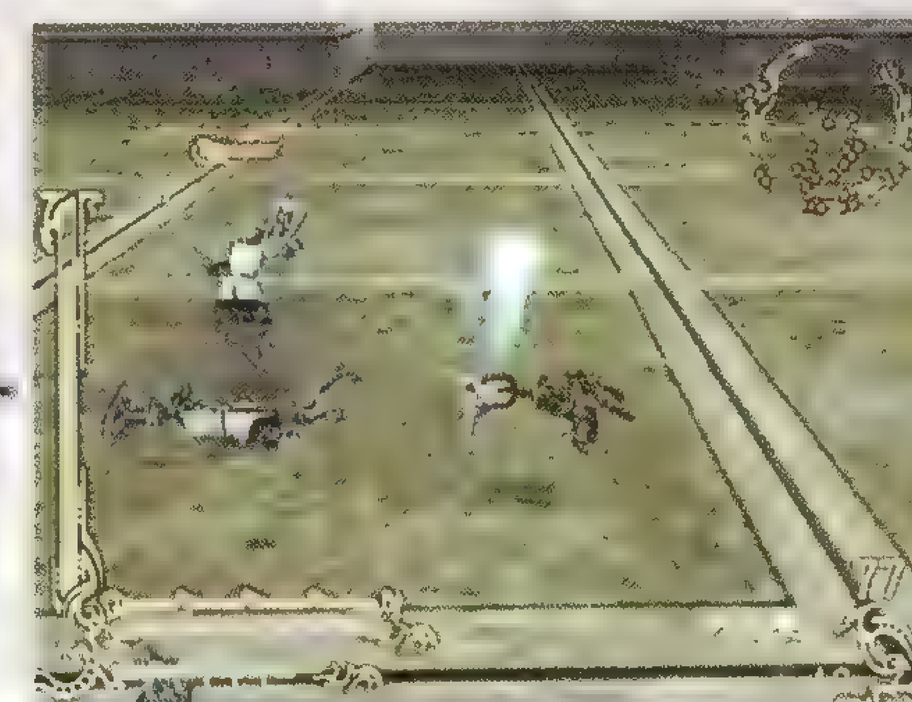
大ダメージ型だが、2段目と最終段でガードブレイク値がかなり高くなるため、防御不能型の代わりとして使用することもできる。

コマンド	○	△	△	△	△
攻撃力	100	80	140	100	350
ガードブレイク値	80	380	150	100	250

フィニッシュブロー



大ダメージ型



Combination Analysis
コンボ解析

攻撃力の低さや、MPの回復を効率よく行うために、多数の敵を引き付けて戦わなければならない場面が多くなる。だが、周囲一掃型のコンボが逆風の刃と追風の刃の2種類あり、ほとんどの杖でどちらかが使えるようになっているため、多数の敵に取り囲まれた場合でも十分に対処できる。また、防御不能型のコンボを持っていないため、守りの堅い敵に対しての直接攻撃がやりにくい点もある。しかし、追風の刃と烈風撃は2段目で非常に高いガードブレイク値を発揮するので、これを防御不能型の代用として使っていくとよいだろう。



⬅追風の刃は周囲の敵にダメージを与えるだけでなく、守りの堅い敵にも使える。



➡敵の守りを崩しながら大ダメージを与えられる烈風撃は強敵相手で必須となる。

Magic
For Rod
杖で有効な魔法

杖の魔法は他の武器よりも攻撃力が高く、その種類も非常に豊富なものとなっている。

ディバインブラッドは初期装備であるマナの杖で使える魔法だが、序盤としては十分な威力を持つ。レベルが上がることで魔法の派生数が増えていくため、多数の敵に対して効果的にダメージを与えられるようになる。中盤では、封印騎士団の呪杖が持つバーミリオンセルが攻撃力と攻撃範囲のバランスが取れているため使いやすいだろう。終盤では、派生数が非常に多く、広範囲の敵を倒すことができる、賢者の意志のサンダークロウがお勧めだ。

ギガンテスウィング

➡派生数は少なめだが、基本的な攻撃力が非常に高く、直撃すればどんな敵にも致命傷を与えられる。



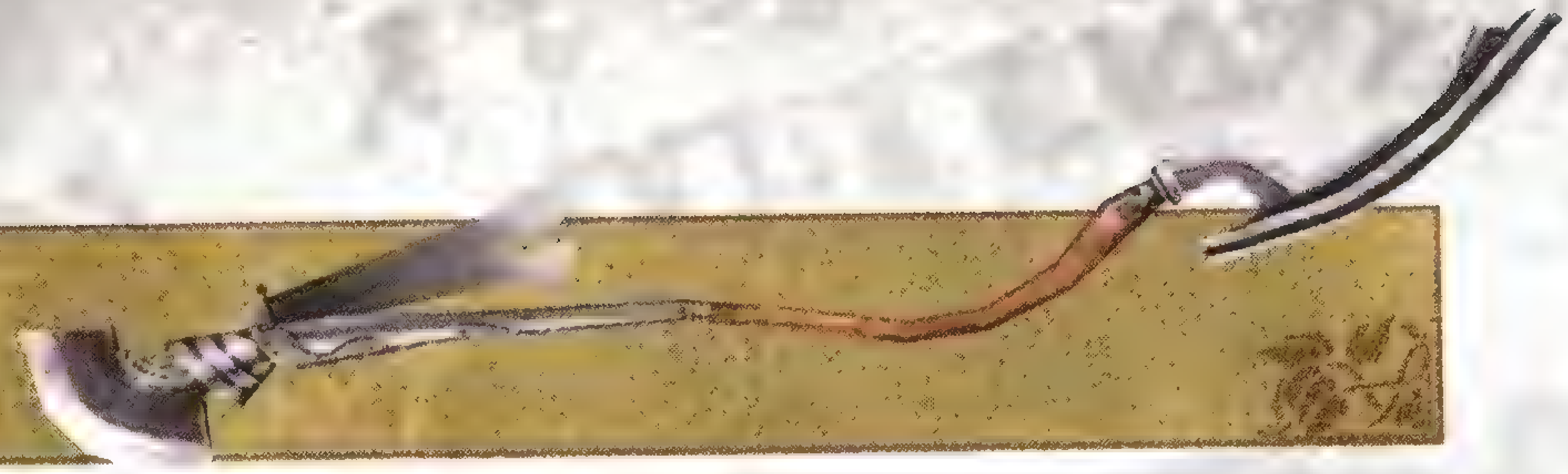


クロウオブフレア

⬅最強クラスの魔法攻撃力を持ち、上空から降り注ぐ灼熱の火球が、広範囲の敵を残らず焼き尽くす。

Chap. 6 杖 Rod

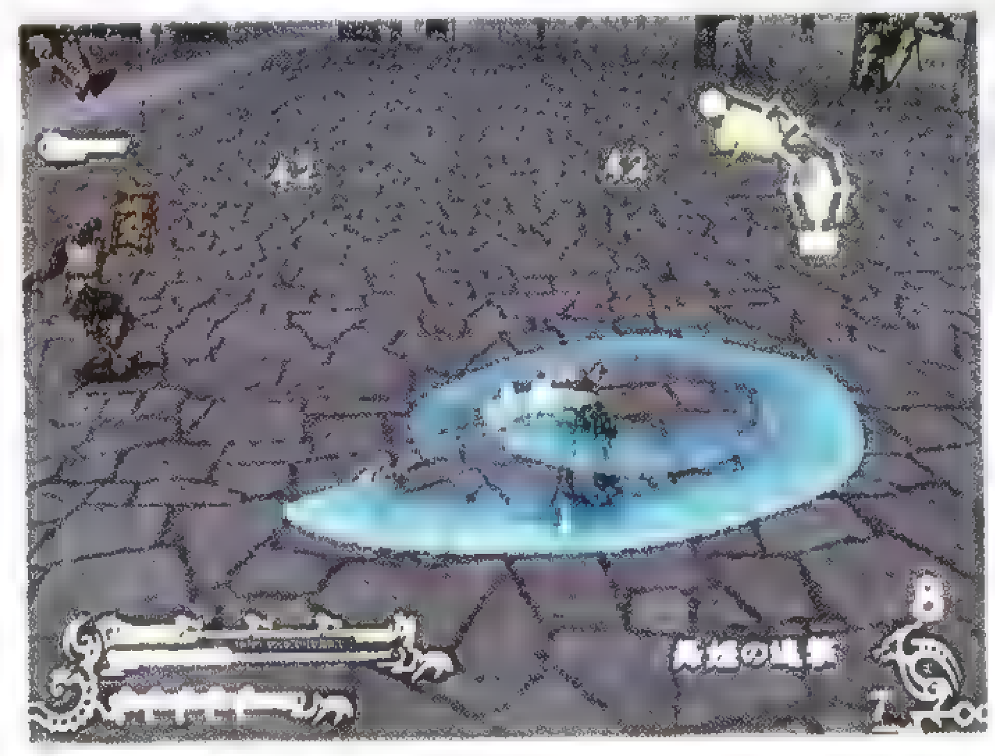
マナの杖



入手条件	マナ初期装備。

魔法の攻撃力に優れた杖

マナが最初から装備している武器で、初期装備としては十分な攻撃力とガードブレイク値を持つ。さらに強力な魔法も備えている。杖は他の武器よりも直接攻撃は弱いが、魔法を使ってくる敵に対しては有効な攻撃ができるため、そうした敵の出現場所には欠かせない武器だ。



⬅強力な魔法に加えて、多彩なコンボも使える。敵の接近を許さない戦い方をすれば十分に戦える。

Weapon Data

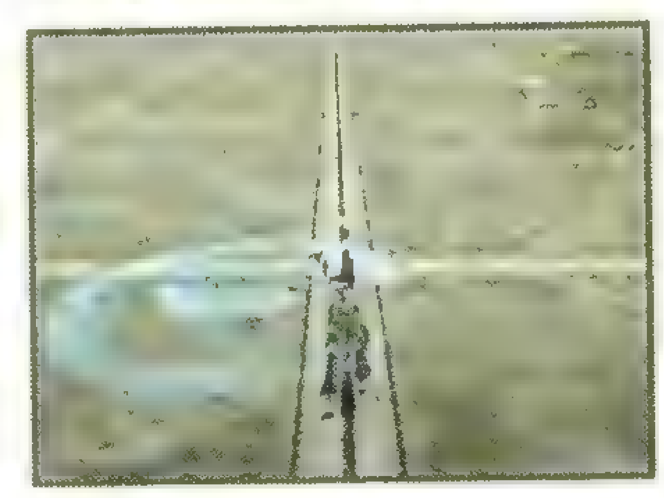
＊基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	20	24	110	−
Level 2	20	24	110	380
Level 3	20	24	115	1140
Level 4	24	36	125	2280

＊修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	雷火の弾
Level 3	逆風の刃
Level 4	追風の刃

【攻撃範囲▶普通】



＊Story

Level 1

今から十八年前……。
少女は暗い森の中で佇んでいた…。
母に捨てられた少女。母への想いは次第に歪み、狂気へと変貌する…。
“神”は彼女の狂気に魅入り、媒介として世を制することを託した。
そして…暗闇の中で赤く灯る瞳…。

Level 2

赤き瞳の少女は世界に混乱を招く。
崩れゆく世界に心を癒される少女。
しかし、その至福の時も、
ある“男”の剣によって奪われる。
世は治まり…男は少女を連れ贖罪の旅に出る。己の罪に目を背ける少女
……だが男はそれを許さなかった。

Level 3

ある日、男は突然に空を見上げた。
男の瞳には激しい憎悪があった。
いったい何があったのだろう…少女にはわからなかったが、隙を見せた男に隠し持っていた短剣を突き刺した。咄嗟に払われる幼き身体。
次の瞬間少女は谷底へと消えていった……。

Level 4

数年後…彼女は“赤い記憶”を失いとある貧しい村で暮らしていた。
そこで彼女は、人々を苦しめ続ける封印騎士団の存在を知る。そして…
皮肉にも、嘗て世界を混乱に陥れた少女は世を救うために杖を握る…。
再び……封印崩壊のために……。

Magic

ディバインブラッド

魔法チャージ速度	普通

序盤から使えるが、そこそこ攻撃力があるため、メイン攻撃として使える。



Level 1



【攻撃力】
35

【効果】
前方に巨大な冷気の塊を1つ出現させ、敵を攻撃する。

Level 2



【攻撃力】
43

【効果】
2つの冷気の塊を前方に撃ち込み、敵を攻撃する。

Level 3



【攻撃力】
50

【効果】
4つの冷気の塊が前方の広い範囲に現れ、敵を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
53(12)

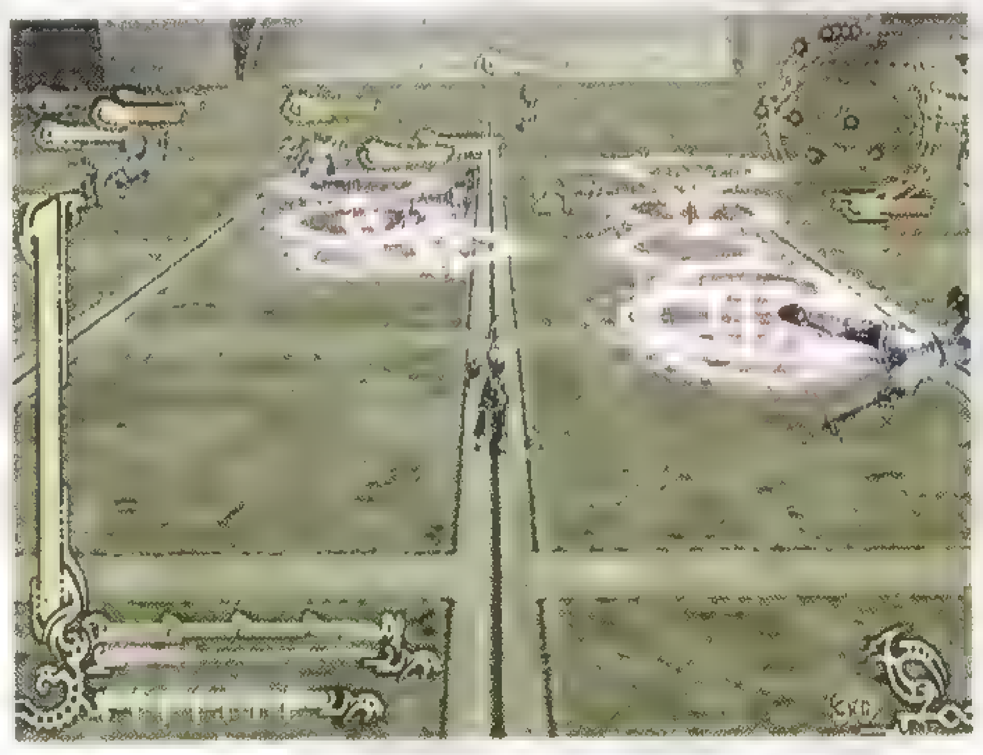
【効果】
6つの冷気の塊が出現し、消滅時に追加で衝撃波を発する。

痩躯の魔術師

入手条件 第二章で出現するフリーミッション「明命の直轄区」。階段を降りた部屋にある宝箱から入手できる。➡P232

MPが回復しやすく連発ができる

接近戦で大きな効果を発揮する魔法を持っているため、敵に囲まれてしまった場合でも脱出して体勢を立て直すことができる。また、MPの回復が速いため、武器Levelが上がって魔法の威力が上昇すれば、積極的に敵の密集に飛び込んで魔法を連発することも可能だ。



⬅高いMP増加率を活かし、接近戦を挑んでMPを回復させ、魔法で一気に殲滅していこう。

Weapon Data

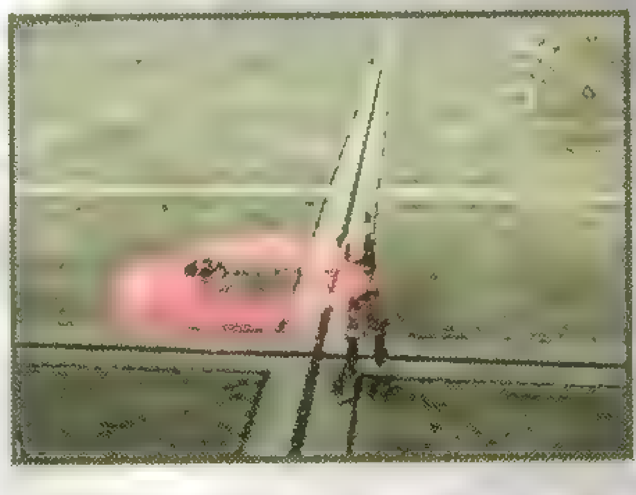
✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	24	36	120	−
Level 2	25	40	125	640
Level 3	26	42	130	1920
Level 4	28	45	150	4480

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 3	雷火の弾
Level 4	逆風の刃
−	−

【攻撃範囲▶普通　】



✻Story

Level 1

痩躯の魔術師の骨と皮で作られている杖。
魔術師は多くの弟子を抱える高名な人物であった。魔術師は老い、自らの後継者を弟子の中に求めた。

Level 2

弟子の中に、鷹のように鋭い目を持ち、類希なる魔の才を持つ青年がいた。魔術師は青年を後継者と定め、持てるすべての術を伝授した。
青年は半年と経たぬ内にすべての術を極めた。魔術師は大いに喜び、隠居の時まで青年に弟子の指導を手伝わせた。

Level 3

青年は指導のかたわらに次々と新しい術を生み出していった。やがて、弟子達は魔術師よりも青年から術を学ぶようになった。
魔術師は自らの世代が去ったことを悟り、青年に後事を託そうとした。しかし、青年は丁重に申し出を断った。青年は旅に出、更なる術を求めるのだという。

Level 4

その言葉を聞いた途端、
魔術師は秘めていたすべての感情が爆発した。
…妬み、嫉み、愛おしみ…
魔術師は知りうる最凶の呪を青年にかけたが、魔術師を遥かに超えた青年は、簡単に呪をはね返した。
魔術師は全身の肉と臓物が溶け、腐敗した血と共に吐き散らして絶命した。
…骨と皮だけを残して。

Magic

ヴォルテックスブラッド

魔法チャージ速度	普通

敵集団は通常攻撃でMPを回復させ、Level1を連発していこう。



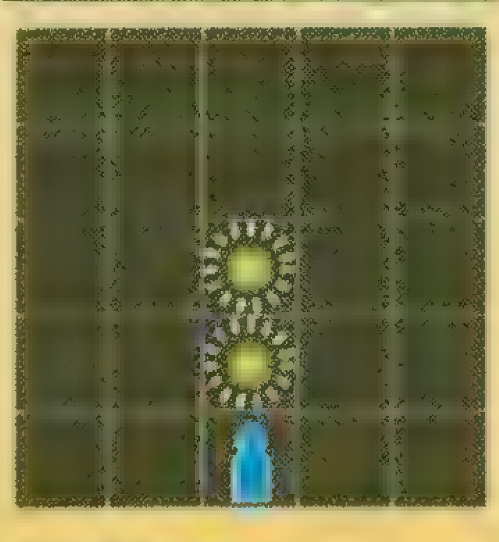
Level 1



【攻撃力】
28

【効果】
自分の目の前に魔方陣が1つ出現し、消滅時に爆発する。

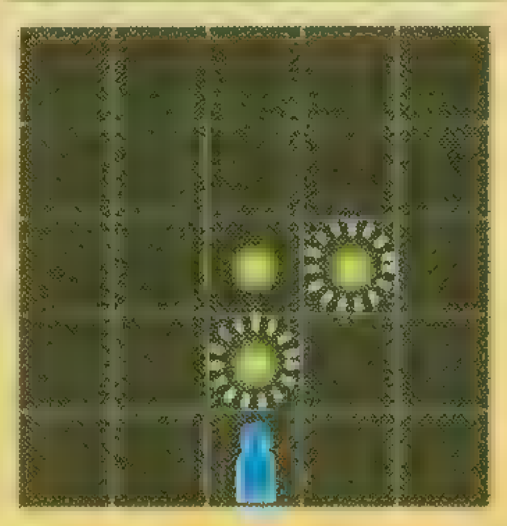
Level 2



【攻撃力】
35

【効果】
魔方陣の数が2つ増え、爆発の範囲がより広くなる。

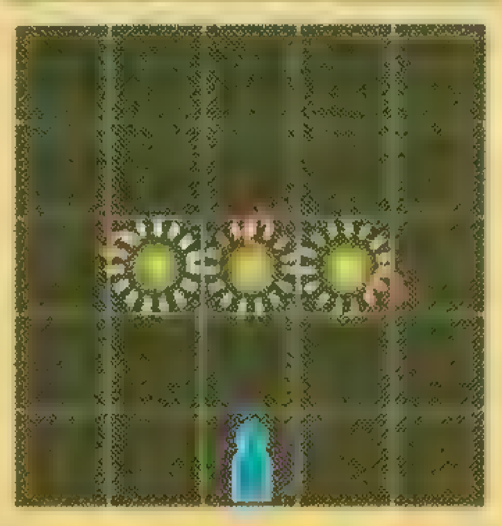
Level 3



【攻撃力】
38

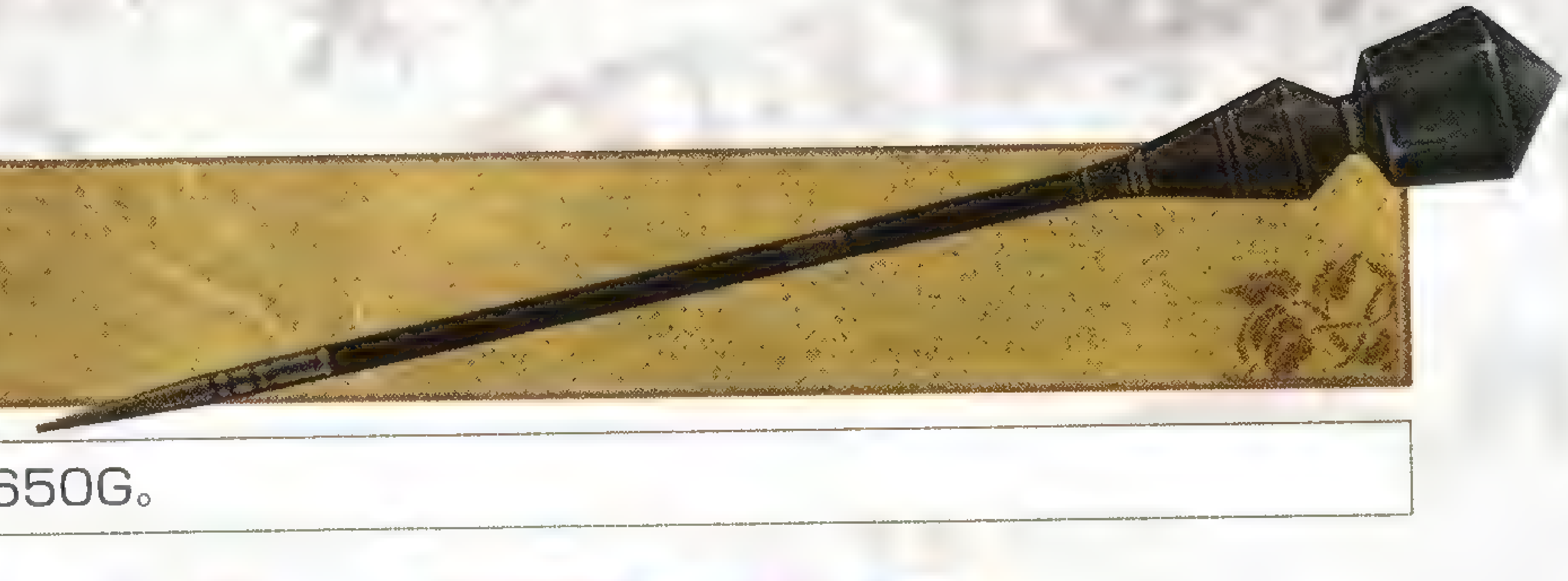
【効果】
魔方陣が3つ出現し、爆発によって周囲の敵を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
45（18）

【効果】
4つの魔方陣が次々に爆発、さらに魔方陣から追尾弾が出る。

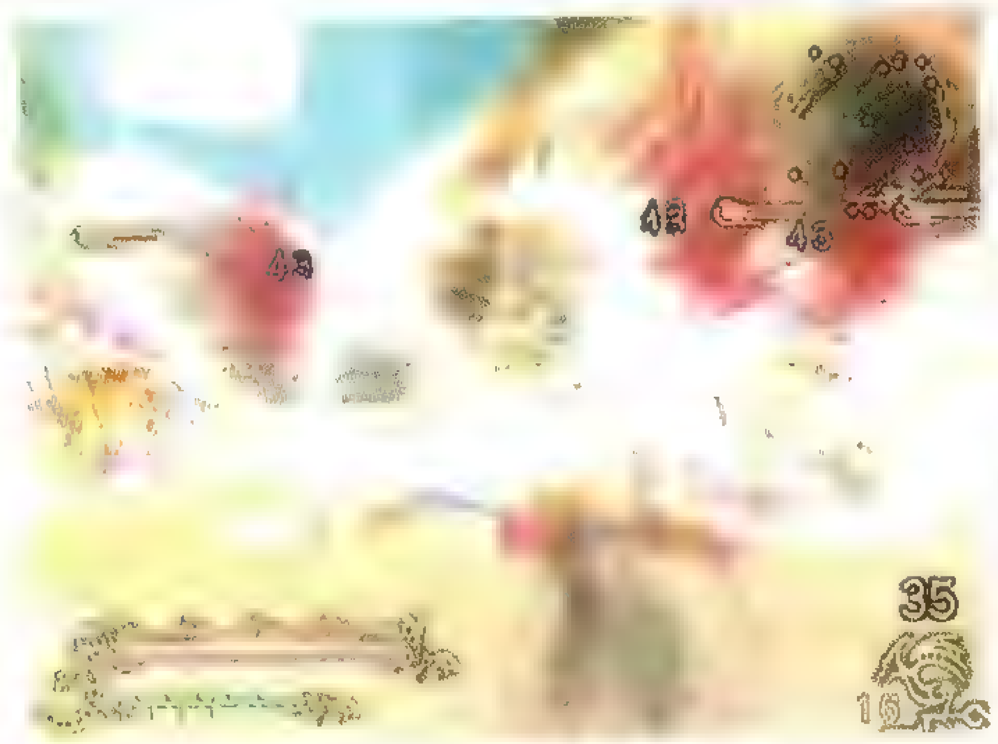


聖石の杖

入手条件	第四章より石の村で購入可能。価格：1650G。

直線攻撃型コンボで遠距離から攻撃

入手したばかりでは、多少攻撃力やガードブレイク値が低めではあるが、育てていくと他の杖と遜色のない性能を持つ。また、Level4になると、直線攻撃型コンボの雷火の弾が使えるようになるため、苦手な接近戦を挑まなくても、敵にダメージを与えることができるようになる。



⬅魔法に頼らず、遠距離から攻撃ができる雷火の弾は、接近戦が苦手なマナにとって頼りになる。

Weapon Data

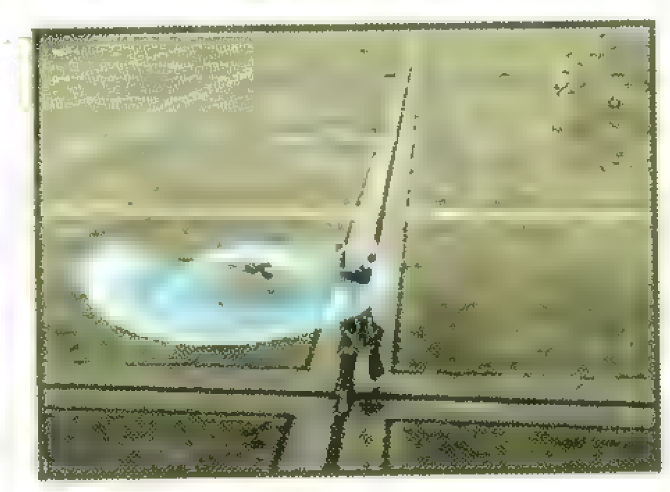
✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	18	27	100	–
Level 2	18	28	100	450
Level 3	20	30	110	1125
Level 4	24	36	120	2475

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	烈風撃
Level 4	雷火の弾
—	—

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1

この杖に嵌められている石は
稀代の魔術の才能を持っていた
少年の魂を宿している。彼は
平穏に人間として生きていくことに
満足せず、より高みを目指し
全魔力をもって自ら石化し、
その存在を永遠のものとした。

Level 2

ある時彼は自分を手にした元老が
美しい女性であることを知った。
彼は彼女をたいそう気に入った。
だが、月日は流れ彼女は老い、
死んでいった。彼の気に入っていた
街並みも家も好んだ木々の色彩も
年が重ねられる毎にその姿を
変えていき、やがて不毛の時代が
訪れ、彼は悲しみに包まれた。

Level 3

彼は人々の幸せを見守ることができ
るのと同じくその幸せがもろくも崩
れ去ることも、そしてその繰り返さ
れる悲しみもずっと見続けなければ
ならないのだ。
そして、すでに石と化した彼にはそ
れに手を差し伸べることもできず
一人、泣き続けなければならない。

Level 4

永久を求めた結果の苦しみから
いつ、少年は解放されるのか。
永久の中で永遠に刻まれていく時間
は、彼を癒してくれるだろうか。
あるいは、あなたが彼を眩しい光へ
と導いてくれるなら。

Magic

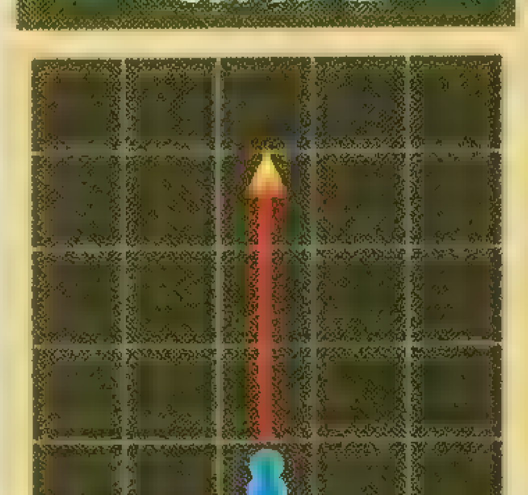
ボイスオブエレメント

魔法チャージ速度	普通

前方に強力な魔法を発射する。敵が密集していたら迷わず使っていこう。



Level 1



【攻撃力】
28

【効果】
巨大な炎の玉が1つ撃ち出され、敵を爆炎に包んで倒す。

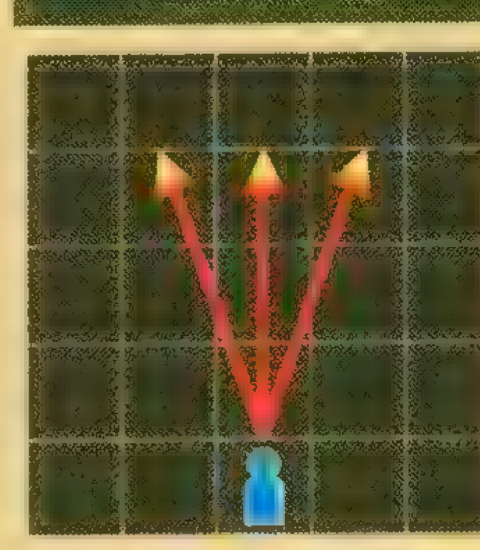
Level 2



【攻撃力】
38

【効果】
2つの炎の玉が撃ち出され、前方にいる敵を攻撃する。

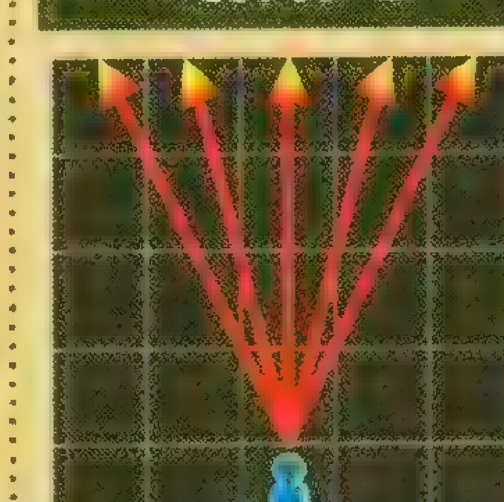
Level 3



【攻撃力】
50

【効果】
火球が3つになり、より多くの敵を巻き込んで攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
64

【効果】
5つの巨大な火球が扇形に広がり、広い範囲を焼き尽くす。



知識の杖

入手条件	第四章九節より砂の村で購入可能。価格：2850G。

コンボの少なさは魔法でカバー

比較的攻撃力が高く、Level2で周囲一掃型の逆風の刃が使えるようになるため、一般的な敵であればある程度戦うことができる。しかし、コンボはそこまでしか修得しないので、強い敵と戦わなければならない場合には、魔法を積極的に使っていこう。



⬅修得するコンボの数が少ないので、戦闘では魔法をメインに戦っていくほうが無難。

Weapon Data

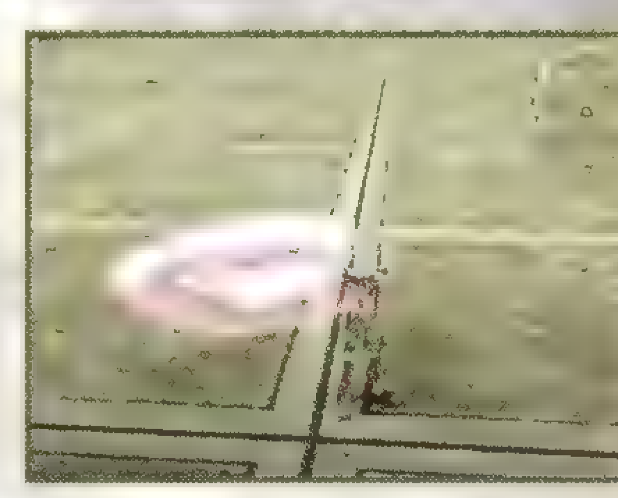
✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	カードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	28	38	100	−
Level 2	30	39	105	820
Level 3	32	40	110	2490
Level 4	35	40	120	5710

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	逆風の刃
−	−
−	−

【攻撃範囲▶狭い】



✳Story

Level 1

その魔術師には語り合える友が
一人もいなかった。別に魔術師が、
人間嫌いだったわけではない。
少し知識をひけらかす癖があったが
根は悪い人間ではなかった。
だが、彼と交流を持った人達は、
次第に彼の元から去っていった…。

Level 2

ある日、魔術師に原因不明の病が
発症する。熱は上がり続け、動悸も
激しく、手足は痛み、眩暈も起こり
まともに歩けない。自らに魔法を
施したが、全く効果も見られず…。
傍らにあった愛用の杖を手に、
魔術師は村の薬屋に向かった。

Level 3

ようやくのことで薬屋に辿り着く。
そして、自分の症状を説明した。
『今、我が身におけるさまざまな
症状は常人が知り得る定義の範
疇をすでに逸脱し、尚且つ我が
研究結果をも超えた驚愕なる事
実、つまり…』
薬屋は首を傾げた……。

Level 4

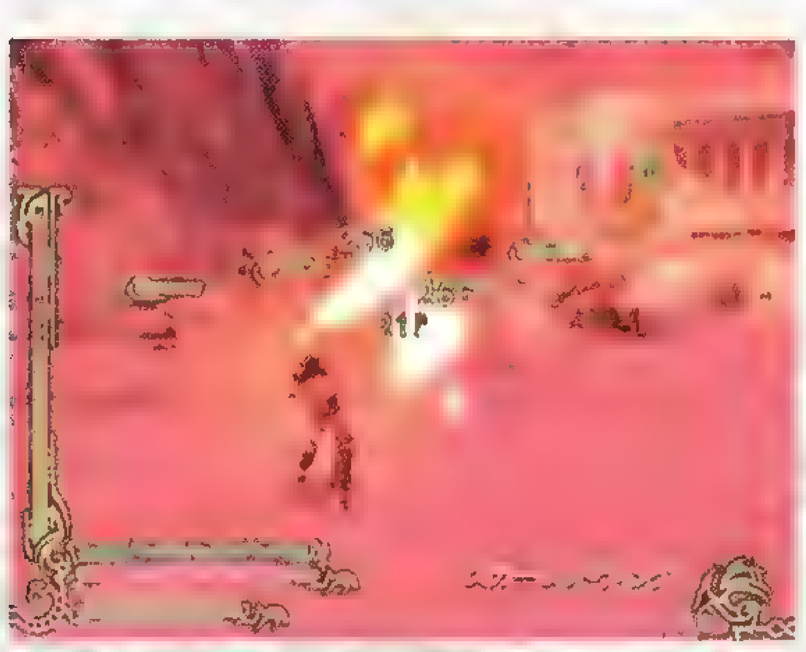
結局、話が通じず薬を貰えなかった
魔術師はそのまま息絶えた……。
大事なことは、詰め込んだ知識を、
ただ垂れ流すことではなく、
万人にわかる言葉で伝えること。
それに気づけば、ただの食当たりで
彼も死ぬことはなかっただろう…。

Magic

スカーレットウィング

魔法チャージ速度	普通

MPを貯めたらいったん戦線を離脱し、遠距離から使っていこう。



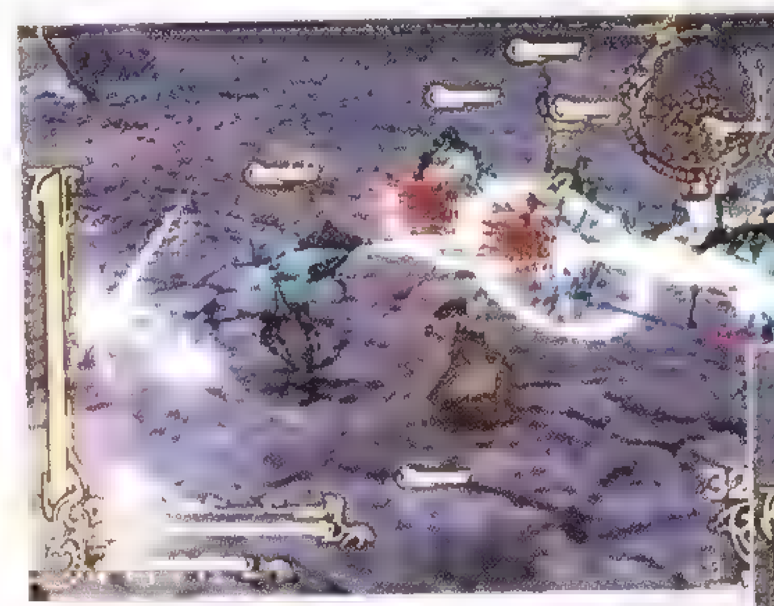
Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 24	【攻撃力】 36	【攻撃力】 48	【攻撃力】 62
【効果】 1個の火球を発射し、その射線上にいる敵を攻撃する。	【効果】 2個の火球を連続して発射し、その下にいる敵を攻撃する。	【効果】 火球の数が3個に増え、射線上の敵をまとめて攻撃する。	【効果】 5個の火球が撃ち出され、数多くの敵を巻き込んで攻撃する。

封杖・破天の詠歌

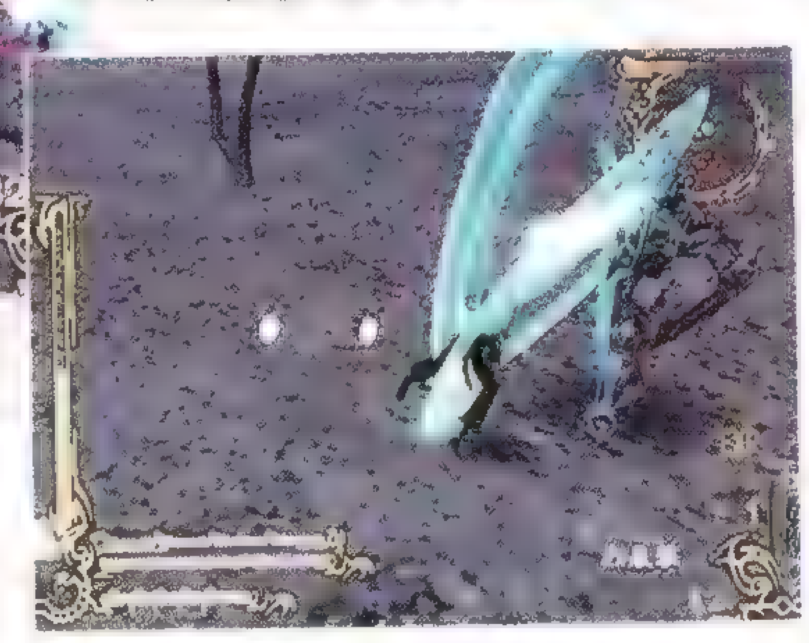
入手条件 第四章九節「炎洞塁」。ステージマップ北部にある、祭壇の上の宝箱から入手できる。➡P108

強大な力を封じられた武器

入手した時点では、攻撃力、ガードブレイク値ともに非常に低く、メインの武器としては使いにくい。しかし、成長させ、Level4までになると、突然秘められた力が解放され、強力な武器へと変化する。このとき、3種類のコンボも使えるようになり、メインの武器として使用しても十分な性能を発揮する。チェインを重ねて経験値を貯め、じっくりと育てていこう。



⬅Levelが十分に上がるまでは、攻撃力の低さを利用してチェインを重ねていき、少しでも経験値を稼ごう。



➡Level4で修得する大ダメージ型のコンボの威力は、攻撃力の高さから、強敵にも十分に通用する。

Weapon Data

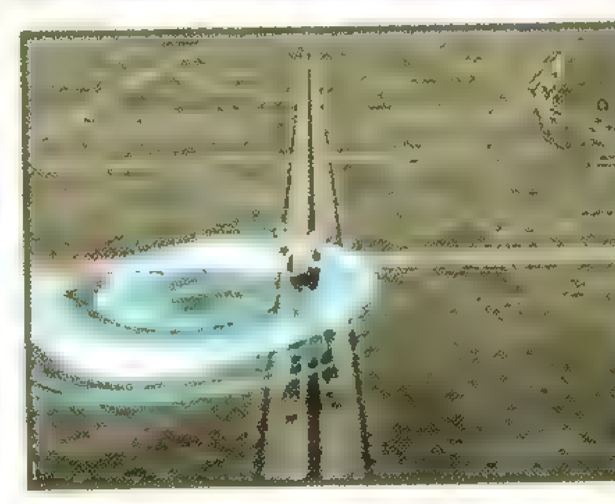
✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	8	12	80	−
Level 2	10	14	90	2560
Level 3	14	21	100	7680
Level 4	86	144	165	17920

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 4	雷火の弾
Level 4	逆風の刃
Level 4	烈風撃

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

かの地に武具の名匠あり。
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す。

Level 2

神に抗うは、封印の力。
封印の力、即ち女神の力。
名匠は女神の力を武具に封入す。

Level 3

かの女神は、
堕落した愛に生き因果に死した女神。
気高き女神。

Level 4

宿るは「水」、青き恵みの力
命を宿す母なる力。

Magic

フリージングクロウ

魔法チャージ速度 普通

最高クラスの攻撃力を持つ。Level4で発動させれば、周囲の敵を一掃できる。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 46	【攻撃力】 58	【攻撃力】 76	【攻撃力】 86
【効果】 1個の鋭く尖った氷が上空から敵めがけて落下する。	【効果】 3つの巨大な氷の柱が、前方の敵の頭上へ降り注ぐ。	【効果】 5つの巨大な氷の柱が、上空から敵の頭上に降り注ぐ。	【効果】 12本の氷柱が地上に降り注ぎ、前方の敵を一掃する。

夢桜



入手条件	第五章より石の村で購入可能。価格：4650G。

多彩なコンボを持つ

中盤で手に入る武器としては標準的な性能を持ち、特にガードブレイク値が高くなっているため、守りの堅い敵への攻撃に適している。また、コンビネーションのバランスがよく、Level2で覚える烈風撃を活用すれば、強敵との戦いでも十分に渡り合うことができるだろう。



←直線攻撃型や周囲一掃型のコンボもあるため、遠距離の敵から近距離の敵まで対処可能。

Weapon Data

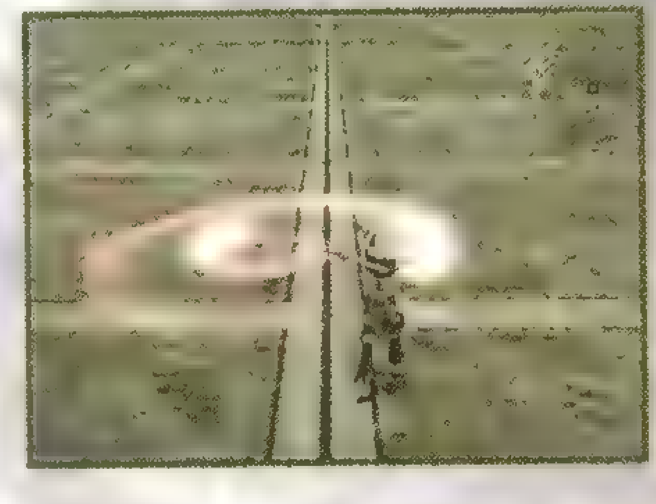
✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	38	58	55	–
Level 2	40	60	55	960
Level 3	43	64	70	2680
Level 4	48	70	90	7520

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	烈風撃
Level 3	追風の刃
Level 4	雷火の弾

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

遥か東の国に精霊と契約し、悪霊と戦う術師を王とする一族がいた。
王は普段から滅多に姿を見せず、悪霊の災いが激しくなると、長期に渡り国に戻らぬため、王の顔も知らぬ民も少なくはなかった。

Level 2

そんな民の中に錫杖を持って敵を薙ぐ諸国にも名高き女兵士がいた。
ある年の桜の咲く時期の祭で、その女兵士が錫杖による演武を王の前で披露することになった。王も女兵士もお互いを知ってはいたが、姿を見るのは初めてであった。

Level 3

二人はお互い一目で魅かれた。
王は初めて出会うその女兵士に、女兵士は初めて出会う王に。
女兵士は代々伝わる錫杖の先端の輪を刃に換え、より一層王に尽くした。王もまた民のために術を尽くして悪霊と対峙した。

Level 4

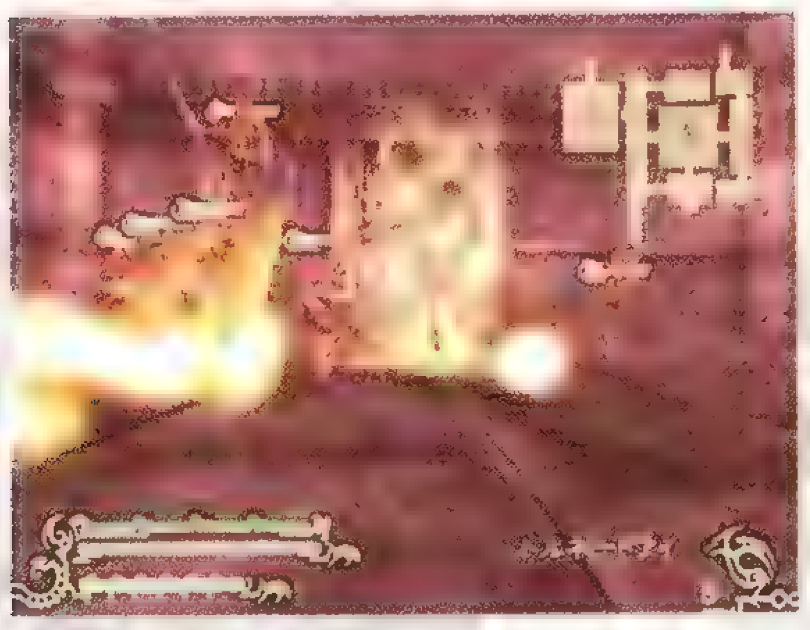
しかし、悪霊の災いは激化する。
町や村はことごとく滅び、一族の都も遂に落ちることとなってしまう。
女兵士と王は、最後まで抵抗したが、明朝荒れ果てた宮殿には女兵士の錫杖のみが残されていた。錫杖には短い詩が彫られていた。
離れども　ともに逢い見ん　夢桜

Magic

トルネードアイ

魔法チャージ速度	普通

自分を中心に竜巻を発生させるので、周囲を敵に囲まれた時に有効だ。



Level 1



【攻撃力】
32

【効果】
1つの竜巻が自分の体を中心に発生し、近付く敵を巻き込む。

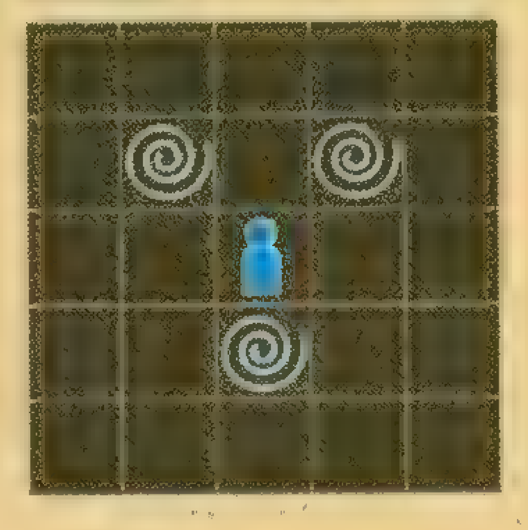
Level 2



【攻撃力】
40

【効果】
発生した2つの竜巻が自分の周囲を旋回し、敵を巻き込む。

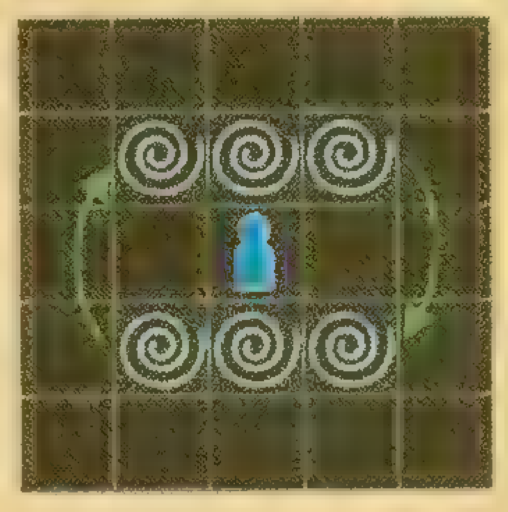
Level 3



【攻撃力】
46

【効果】
竜巻が3つ発生し、広い範囲の敵を上空に巻き上げる。

Level 4



【攻撃力】
60

【効果】
6つの巨大な竜巻が発生し、自分の周囲を大きく旋回する。

封印騎士団の呪杖

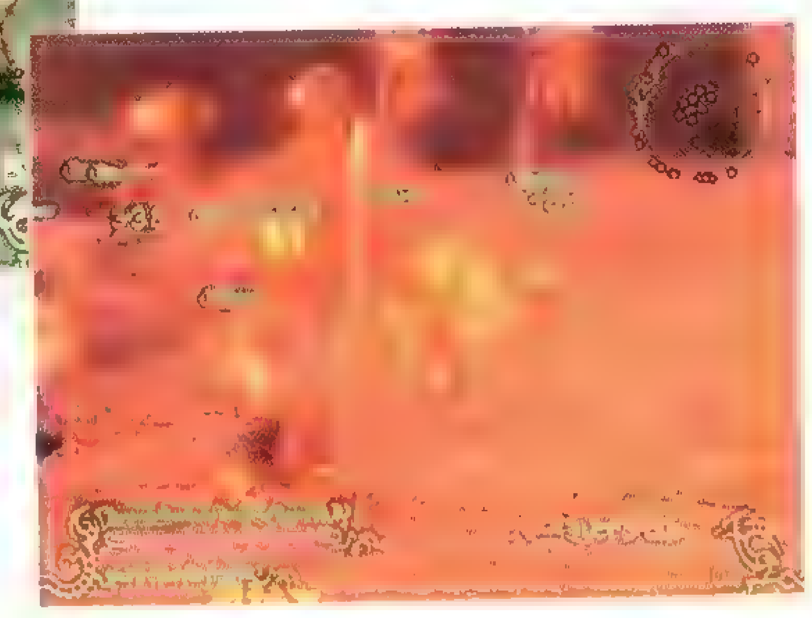
入手条件 第七章より砂の村で購入可能。価格：6200G。

敵に包囲された時に有効な武器

バランスの取れた性能を持った杖で、特にガードブレイク値が高くなっている。また、Level2と3で周囲一掃型の逆風の刃と追風の刃の2種類を修得するが、他のコンボは修得しない。しかし、密集した敵の群れに飛び込まなければならない場面では周囲一掃型コンボが役に立つ。また魔法が非常に強力なため、通常攻撃よりそちらのほうをメインとしてもいいだろう。



⬅周囲一掃型のコンボを持つが、武器範囲が狭いため多用は禁物。攻撃はMP回復用と割り切ってもいい。



➡魔法の威力はトップレベル。敵集団を上手く前方に誘導すれば、魔法1発で敵を一掃することも可能だ。

Weapon Data

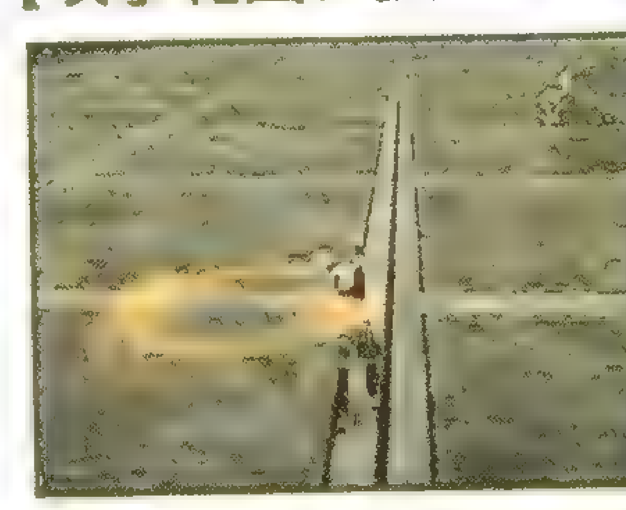
✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	54	81	110	–
Level 2	57	85	115	1400
Level 3	59	88	120	3920
Level 4	60	90	135	8960

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	逆風の刃
Level 3	追風の刃
–	–

【攻撃範囲▶狭い】



✳Story

Level 1
かつて、封印騎士団団長オローが健在だった頃、気炎の直轄区の守りを任され、火炎の賢者と呼ばれた魔道師がいた。

Level 2
オロー団長の良き理解者でもあり、親友でもあったその魔道師は、気炎の地をその偉大なる魔力によって、清浄に保っていた。

Level 3
しかし、オロー団長が敵の刃に倒れた後、次期団長との対立により封印騎士団を離れたその魔道師は、気炎の地にて、圧政に苦しむ人々の為に、尽力を注いだ。

Level 4
飢えに苦しむ人々に食料を買い与える為、売れるものはすべて売り、己の魔力を引き出す為の武器さえも売り払い、最後には餓死したという。

Magic

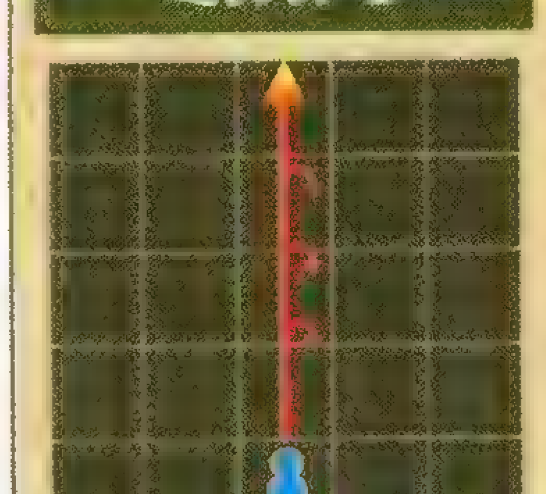
バーミリオンセル

魔法チャージ速度 普通

追加弾付きなので、前方に限定されるが、かなり広範囲の敵を攻撃可能。



Level 1



【攻撃力】
30(12)

【効果】
1つの火球が前方に飛び、それから追加弾も発射される。

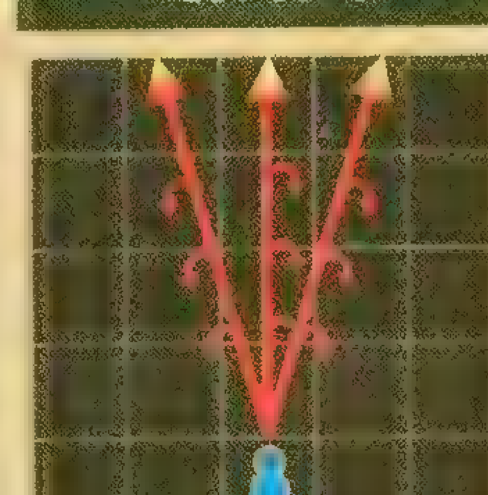
Level 2



【攻撃力】
45(10)

【効果】
火球の数が2つに増え、さらに追加弾も発射される。

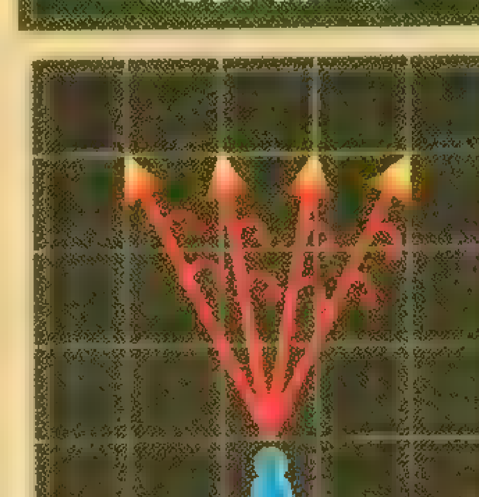
Level 3



【攻撃力】
60(13)

【効果】
火球が3つになり、それらからも追加弾も発射される。

Level 4



【攻撃力】
85(15)

【効果】
4つの火球が放たれ、さらに追加弾の数も増える。

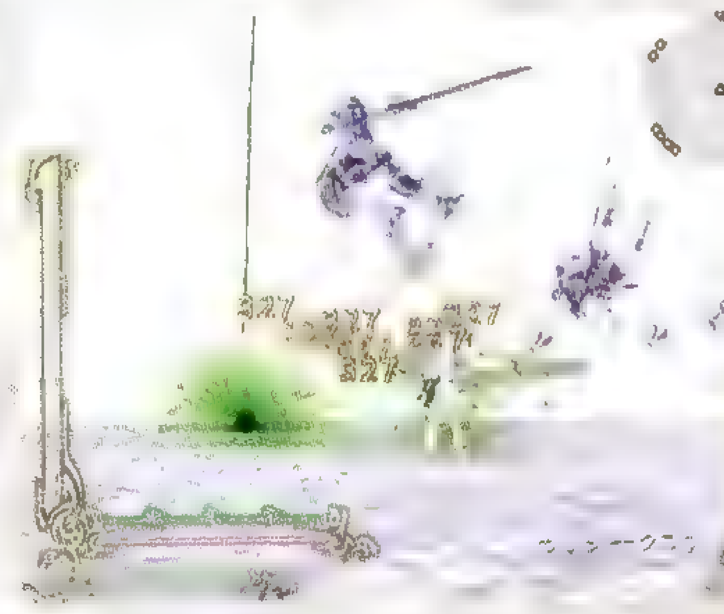
賢者の意志



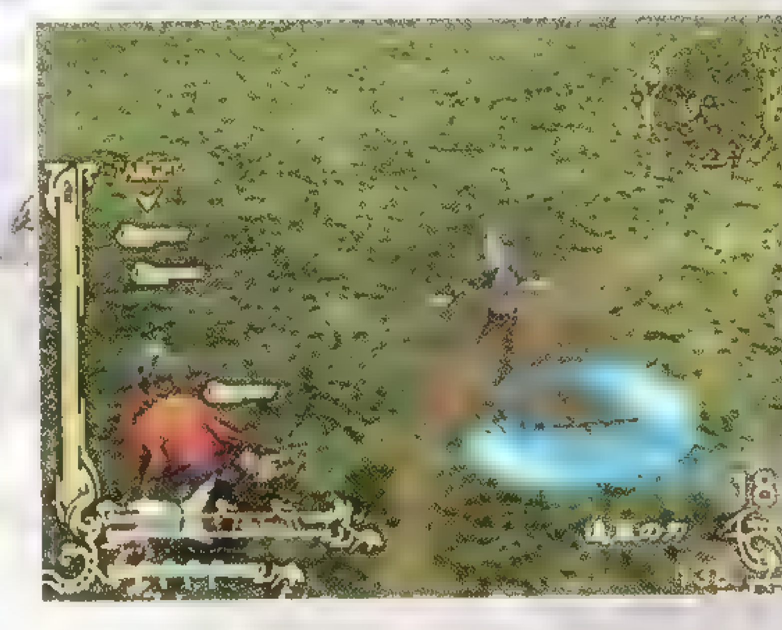
入手条件 第八章二節「天時の直轄区」。ステージマップ中央、南北に伸びる道の南にある部屋で入手できる。➡P168

魔法で広範囲の敵を一掃する

広範囲に出現した敵を一気に殲滅できる強力な魔法、サンダークロウを使うことができる。通常攻撃によるMPの回復が速く、魔法を連発しやすいため、敵が大量に出現する場所では特に有効な武器。また、コンボも周囲一掃型を2種類使うことができるので、MPが枯渇した場合でも接近する敵を排除しやすく、その間にMPを回復させ、すぐに魔法を使うことができる。



⬅広範囲の敵に大きなダメージを与えられる魔法は、密集した敵の殲滅に最適。敵に接近される前に叩き込もう。



➡MPが足りない時は、周囲一掃型のコンボを使う。MPが回復したら、すぐに敵から距離を取ろう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	45	68	140	−
Level 2	45	68	145	2250
Level 3	45	68	148	6750
Level 4	64	95	150	13500

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	追風の刃
Level 3	逆風の刃
−	−

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1

ある名もなき寒村に、北の島国より司祭が訪れた。千里を見通す大賢者と呼ばれた彼も、この遠方の地ではただの旅人でしかなかった。

Level 2

しかし彼らは、遠くからやってきた司祭を歓迎し、手厚くもてなした。村人の心遣いに心打たれた司祭は、お礼として、一振りの杖を贈った。

Level 3

奇跡の力を秘めたこの杖で、今より豊かな生活を送ってほしい。司祭の贈り物を喜ぶ村人を見ながら、司祭は村に幸福が満ちることを祈った。

Level 4

しかし村人達は、腰の悪い旅人にあっさりと杖を譲ってしまった。それを聞いた司祭は、村人達がすでに幸福であったことを悟った。

Magic

サンダークロウ

魔法チャージ速度	普通

威力、攻撃範囲ともに申し分なし。高いMP増加率を活かし、連発していこう。



Level 1



【攻撃力】
51

【効果】
3本の落雷が前方に落ち、その周囲にいる敵を吹き飛ばす。

Level 2



【攻撃力】
57

【効果】
5本の落雷が発生し、より広い範囲の敵を攻撃する。

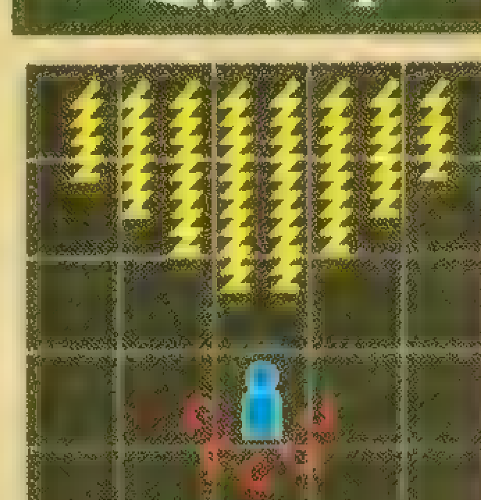
Level 3



【攻撃力】
70

【効果】
7本の落雷が広い範囲に発生し、数多くの敵を巻き込む。

Level 4



【攻撃力】
81(42)

【効果】
10本の落雷と共に、黒い追加弾が乱舞し敵を攻撃する。

北海の歌姫

入手条件 第九章より塔の村で購入可能。価格：11800G。

狭い場所で威力を発揮

入手時点で高い性能を持つため、すぐにメインの武器とすることができる。Level2に成長すると、周囲一掃型の追風の刃が使えるようになるため、多くの敵に囲まれても体勢を立て直しやすい。また使える魔法が壁で反射する特性を持つため、狭い場所だと死角にいる敵も攻撃できる。



⬅敵に囲まれたらまずLevel1でいいので魔法を撃ち、敵が怯んだ隙をついて戦線から離れよう。

Weapon Data

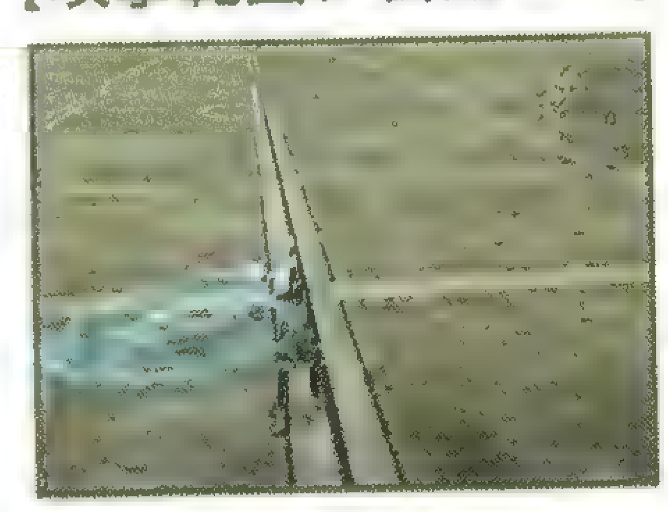
＊基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	74	110	100	－
Level 2	74	110	105	2850
Level 3	74	110	110	7990
Level 4	78	118	115	20330

＊修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	追風の刃
Level 4	雷火の弾
―	―

【攻撃範囲▶普通】



＊Story

Level 1

北の港の　小さな酒場
綺麗な娘が　訪れた
透き通る肌　透き通る声
酒場の男は　皆惚れた
杖を片手に　身軽な姿
店主に一言　ここで歌うわ

Level 2

娘に会おうと　男は集まり
ほどなく店は　賑わった
娘は歌った　美しい海
男は聴いた　美女の声
娘に恋した　男らだったが
返して一言　あなたじゃないわ

Level 3

ひと月ほど経ち　娘の酒場に
旅する少年　やってきた
無垢な瞳に　端正な顔
何より笑顔が　魅力的
娘は悟った　この人しかない
彼に一言　あなたに決めた

Level 4

明くる日娘は　少年と消え
部屋に残った　杖・手紙
杖はお礼で　行き先は海
どうやら娘は　海の精
優しい男ら　笑顔で言った
それならそうと　言えばいいのに

Magic

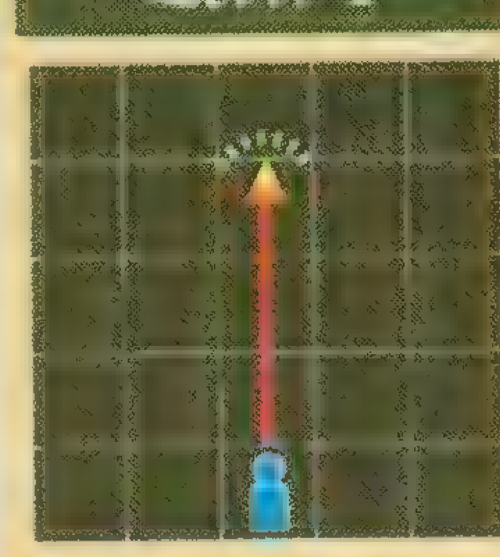
テイルオブセイレーン

魔法チャージ速度 普通

反射する特性を活かすなら、通路など狭い場所で使っていくといいだろう。



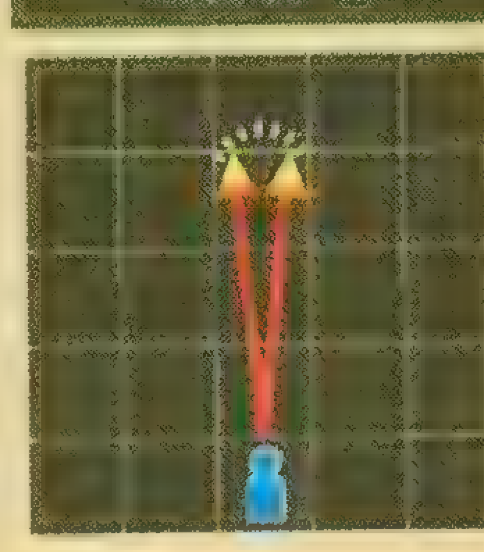
Level 1



【攻撃力】
28

【効果】
前方に水の球を1つ発射して、敵を攻撃する。

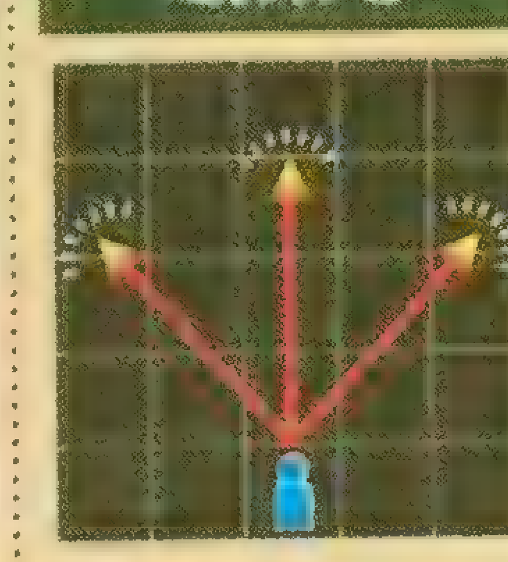
Level 2



【攻撃力】
57

【効果】
2個の水の球を撃ちだし、より多くの敵を攻撃する。

Level 3



【攻撃力】
45

【効果】
水球の数が3個に増え、広範囲にいる敵をなぎ倒す。

Level 4



【攻撃力】
50(24)

【効果】
前方に2つの水球を飛ばし、さらに地面から追加弾が出現。

不死鳥の囀り

入手条件 2周目、第三章三節で出現するフリーミッション「大神殿中庭」。2回目のステージで入手。➡P249

最強の魔法を放つ強力な杖

武器の攻撃力も高いが、特に魔法クロウオブフレアの威力は全魔法中でも最強を誇り、一振りすればあらゆる敵に大ダメージを与えることができる。魔法チャージが遅いのが難点ではあるが、周囲一掃型のコンボが2種類使えるため、これで近付く敵を排除してから魔法を発動しよう。



⬅最強の魔法であるクロウオブフレアを直撃させれば、並の敵なら一撃で倒すことができる。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	118	94	100	−
Level 2	124	99	100	6250
Level 3	130	104	100	18750
Level 4	136	110	100	43750

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	逆風の刃
Level 3	追風の刃
−	−

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1

かつて魔術が栄えた時代、戦いの動向は軍の魔術師が握っていた。魔術の効果には杖の力が関わっており、杖を巡って戦いが絶えなかった。特に、更なる昔、古代の付与魔術師により造りだされた杖には、失われた大魔術が封印されているものも多かった。

Level 2

ある魔術師が遺跡から一本の杖を見つけ出した。彼の魔力自体はそれ程の力はなかったが、その杖の魔力は計り知れぬもので、彼はその杖の力で軍の要職に就き、一年も経つと将軍直属の魔術師となっていた。

Level 3

彼の赴く戦いは負けを知らず、彼の発言力は次第に大きなものとなっていたが、事件は起こった。彼が杖を発見した遺跡から、全く同じ杖が何本も発見されたのだ。
杖は各国に出回り、戦いは凄惨なものとなっていった。

Level 4

杖の力で地位を得た彼は、自らの力を高める努力を怠っていた。
戦いにおいて各国の魔術師は、修行の成果と杖の力を存分に発揮し、彼が赴いても勝てなくなっていった。年明けの人事で、年十回程であった参戦を、各地を転戦し、毎戦参加するよう言い渡された。
既に彼は、ただの一兵士だった。
彼の晩年はこうして始まった。

Magic

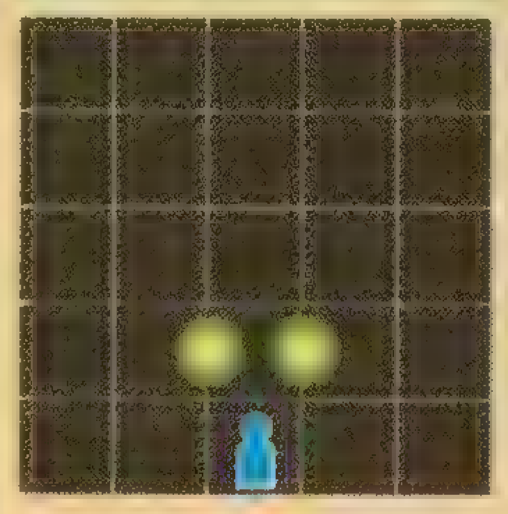
クロウオブフレア

魔法チャージ速度 遅い

威力は高いが、発動までの遅さがネック。敵から離れた位置で使おう。



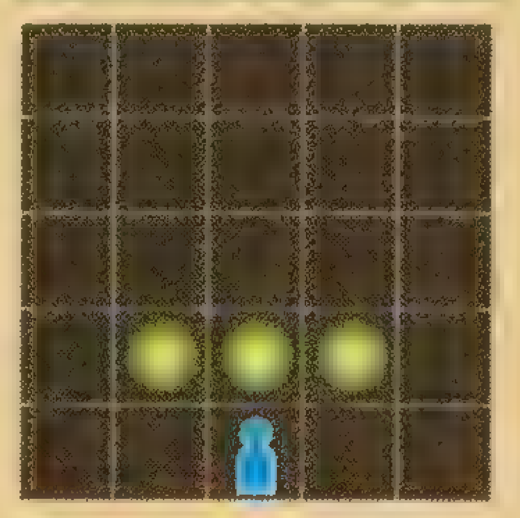
Level 1



【攻撃力】
46

【効果】
前方に巨大な火球が2つ落下し、地面を焼き尽くす。

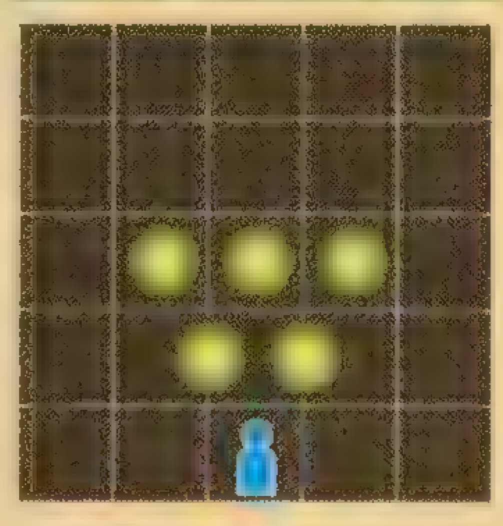
Level 2



【攻撃力】
60

【効果】
3つの火球が地上に降り、前方の広い範囲を焼き尽くす。

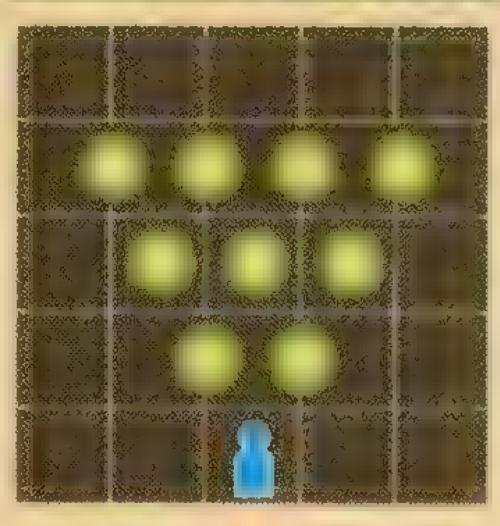
Level 3



【攻撃力】
84

【効果】
5つの火球が地面に落下し、広い範囲を焼き尽くす。

Level 4



【攻撃力】
126

【効果】
9つの火球が降り注ぎ、前方のすべてを焼き尽くす。

ヤハの杖

入手条件 2周目、第六章で出現するフリーミッション「光城郭」。スタート地点にある宝箱から入手できる。➡P256

魔法と直接攻撃のバランスに優れる

攻撃力、ガードブレイク値、そして魔法の威力とすべての面で高度にバランスがとれた扱いやすい武器。密集した敵から単体の強力な敵まで、どのような場所で使っても不足を感じることがない。Level4になると直線攻撃型と大ダメージ型のコンボを覚えるので、強敵とも戦える。



⬅攻撃力が非常に高いため、杖系の武器が苦手とする直接攻撃でも十分な威力を発揮する。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率 (%)	必要Exp
Level 1	94	112	110	−
Level 2	100	120	110	4500
Level 3	108	130	115	13500
Level 4	120	144	125	31500

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	追風の刃
Level 4	雷火の弾
Level 4	烈風撃

【攻撃範囲▶普通】



✳Story

Level 1

ある国の大臣が、疑い深い王に逆賊の汚名を着せられ、処刑された。
一族も皆処刑されたが、大臣の幼い息子を不憫に思った処刑人が、王に虚偽の報告をして逃した。

Level 2

美少年に成長した大臣の息子は、市場の商品を盗んでは売りさばく泥棒生活を送った。
時には捕まって袋叩きにされることもあったが、王への復讐を夢想すると、苦痛すら甘美だった。
やがて少年は、貯めた金を賄賂として王宮に仕官した。

Level 3

その中性的な美しさから、少年が王の目にとまり、寵愛を受けるようになるのには時間はかからなかった。
ある夜、少年は本懐を遂げようと、父の形見である刃の仕込まれた杖を長衣に隠して、王の寝所に向かった。

Level 4

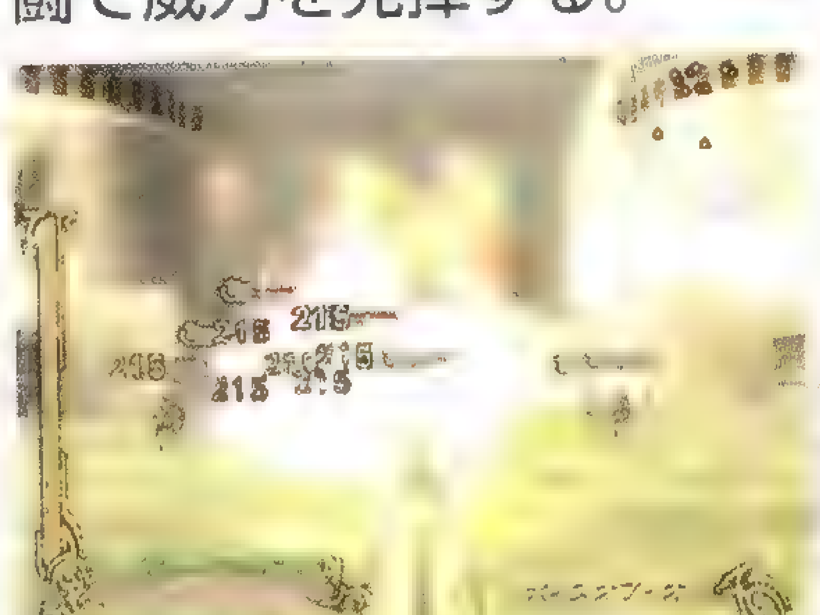
しかし、少年の額から流れ落ちた汗を不審に思った王の警護に包囲されてしまう。
杖で喉を突き、自刃した少年の目には、高笑いする王の姿があった。
その美しさと引き換えに数奇な運命を歩んだ封印騎士団のヤハが、この美少年の杖を手にしたのは必然だったのかもしれない。

Magic

ボイスオブイオ

魔法チャージ速度 普通

敵を追尾するので、移動することが多い強敵との戦闘で威力を発揮する。



Level 1



【攻撃力】
30

【効果】
1つの光弾が撃ち出され、敵を貫きながら目標に向かう。

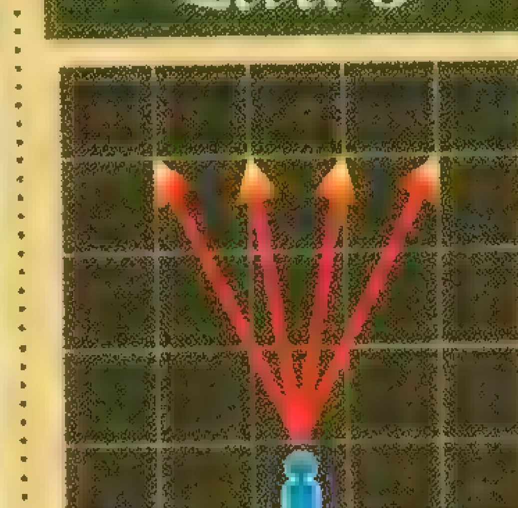
Level 2



【攻撃力】
36

【効果】
3つの光弾がそれぞれ敵を追跡し、敵を攻撃する。

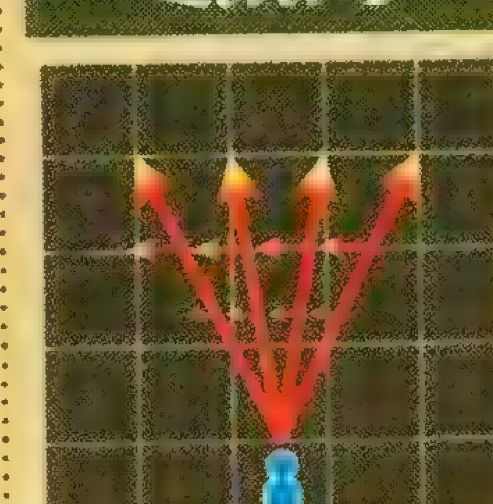
Level 3



【攻撃力】
44

【効果】
5つの光弾が敵を貫きつつ追跡し、数多くの敵を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
50(36)

【効果】
5つの光弾からさらに追加弾が発射され、敵を攻撃する。

斉天の赤杖

入手条件 3周目、第十二章で出現するフリーミッション「古の墓標内部」。ステージマップで入手できる。➡P260

直接攻撃では最強の杖

高い攻撃力とガードブレイク値を持ち、直接攻撃の能力では他の杖の追随を許さない強力な武器。その半面、魔法攻撃のギガンテスウィングは、威力こそ最高クラスだが、魔法チャージに非常に時間がかかってしまうため、高Levelの魔法を出すまでに敵に妨害されやすい。使う場所をよく選ばないと、非常に使いにくい魔法になってしまう。使う時は敵から離れた位置にいよう。



⬅どんな敵でも一撃で粉砕する高い攻撃力が、この杖の最大の魅力。ガードブレイク値も杖とは思えない高さを持つ。



➡チャージ時間さえ確保できれば、魔法も直接攻撃に劣らない力を発揮する。敵に接近される前に使うのがいい。

Weapon Data

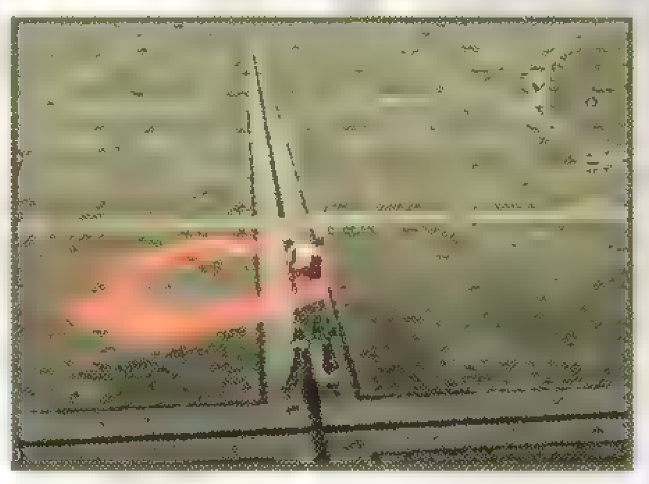
✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	145	218	60	—
Level 2	150	225	60	9250
Level 3	155	232	75	27750
Level 4	160	240	95	64750

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	舞姫の連撃
Level 2	烈風撃
Level 3	逆風の刃
Level 4	雷火の弾

【攻撃範囲 ▶ 普通 】



✳Story

Level 1
かつて偉い僧侶が、聖典を
受け取る為に、三人のお供と共に、
遥か西の国を目指し旅立った。

Level 2
旅の途中、立ち寄った村には、
施しを行い、またある時には、
人々を苦しめる魔物の
退治なども行った。

Level 3
お供の一人であった、この杖の
所持者は、魔物退治を得意とし、
その強大な力で僧侶を守護しながら
西の国を目指した。

Level 4
遂に辿り着いた西の国で、聖典を
受け取った僧侶は、お供のものに
感謝し、それぞれに相応しい
"名"を贈ったという。

Magic

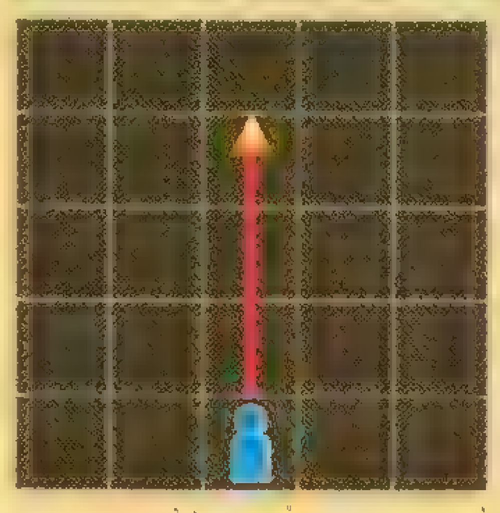
ギガンテスウィング

魔法チャージ速度 遅い

高Levelの魔法は、敵と自分との距離を計算し、接近される前に使おう。



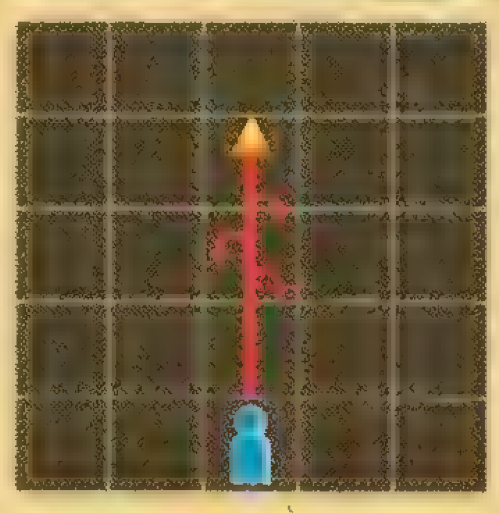
Level 1



【攻撃力】
38

【効果】
前方に撃ち出された巨大な1つの火球が、敵を飲み込む。

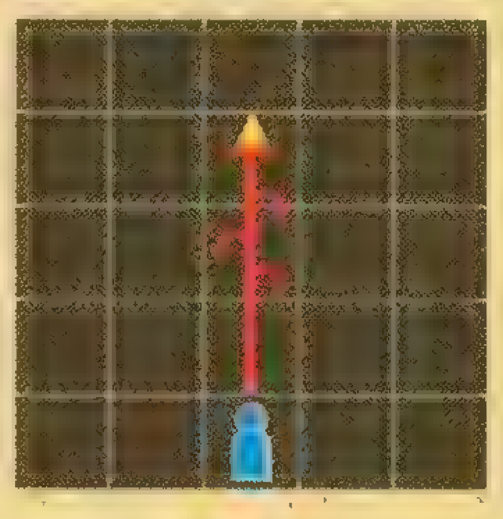
Level 2



【攻撃力】
47(12)

【効果】
1つの火球を撃ち、さらにそこから追加弾が発射される。

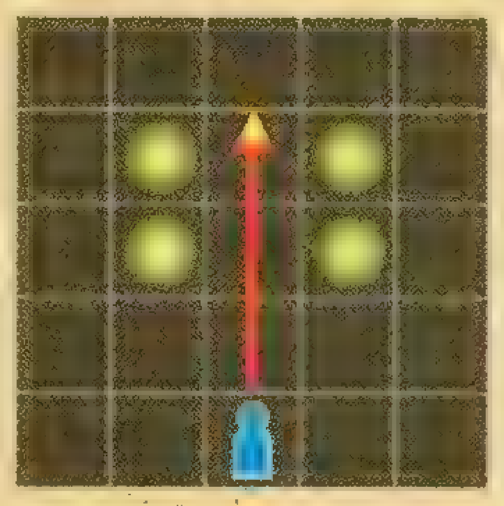
Level 3



【攻撃力】
68(16)

【効果】
1つの火球を撃ち、さらにそこから追加弾が発射される。

Level 4



【攻撃力】
96(20)

【効果】
1つの火球と共に、上空から広い範囲に追加弾が降り注ぐ。

Chap. 6 杖 Rod

Spear 槍

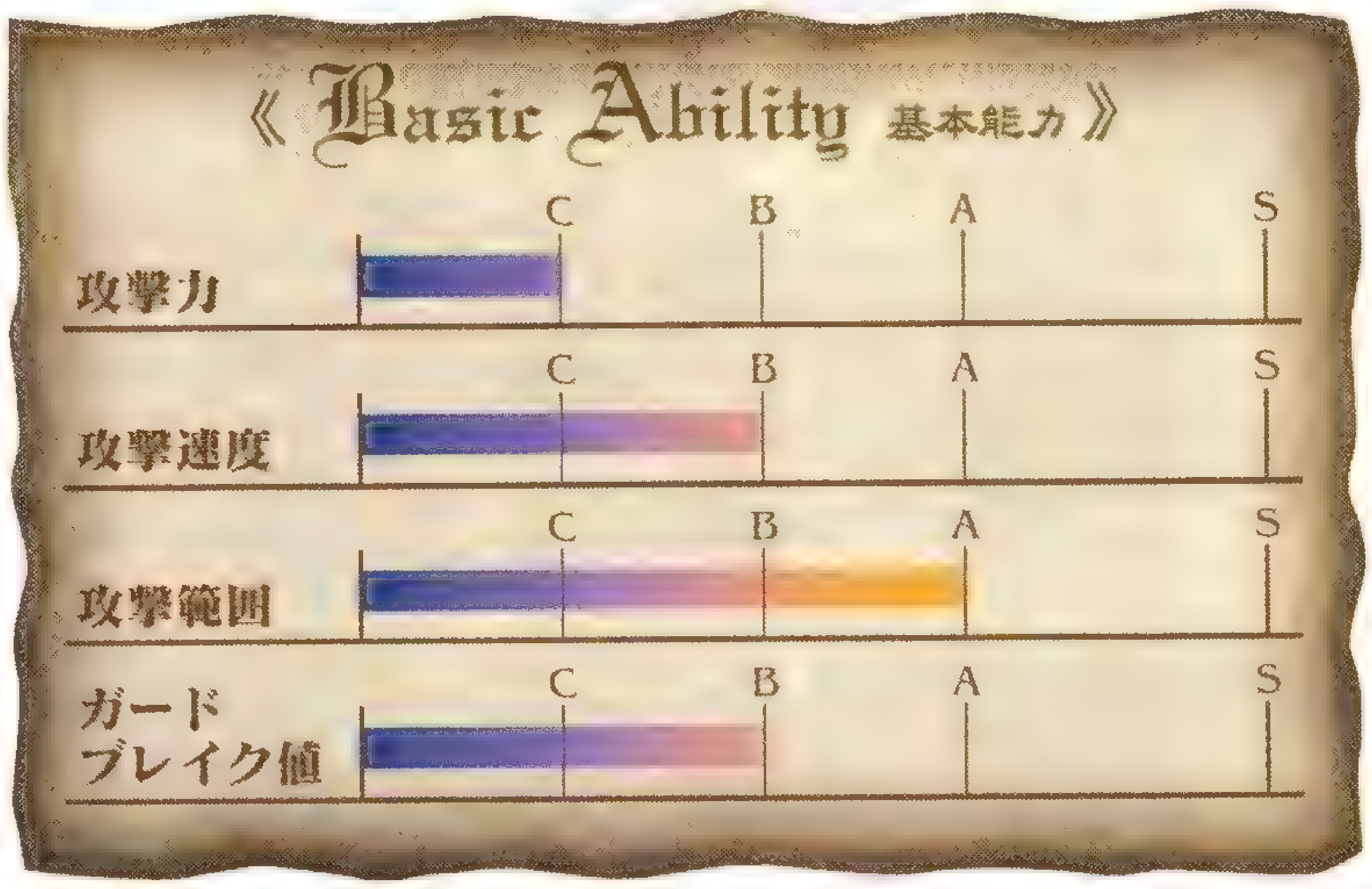
使用可能キャラクター



エリス

アンデッド系の敵に大ダメージを与える

ガードブレイク値は低めだが、攻撃力が高い武器。また、攻撃範囲が広く、特に前方への突進力に優れている。ただし、前方の敵にダメージを与えやすい縦斬りが攻撃の中心となるため、左右に隙が大きく、多くの敵に囲まれると不利になりやすい。なお、アンデッド系の敵に対して他の武器よりも高いダメージを与えることができるため、こうした敵が多数出現する場所で有利に戦うことができる。



Combination For Spear

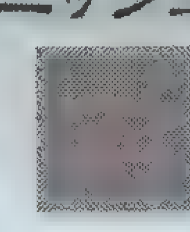
槍で修得するコンボ

白い舞踏

攻撃力やガードブレイク値は高くないが、□ボタンの連打で出せて使いやすい。周囲の敵に効果があるため、槍の隙を効果的に補える。

コマンド	□	□	□	□	□
攻撃力(%)	100	100	100	100	115
ガードブレイク値(%)	80	80	90	100	120

フィニッシュブロー



—

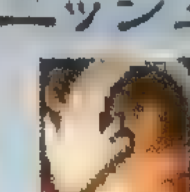


魂の光弾

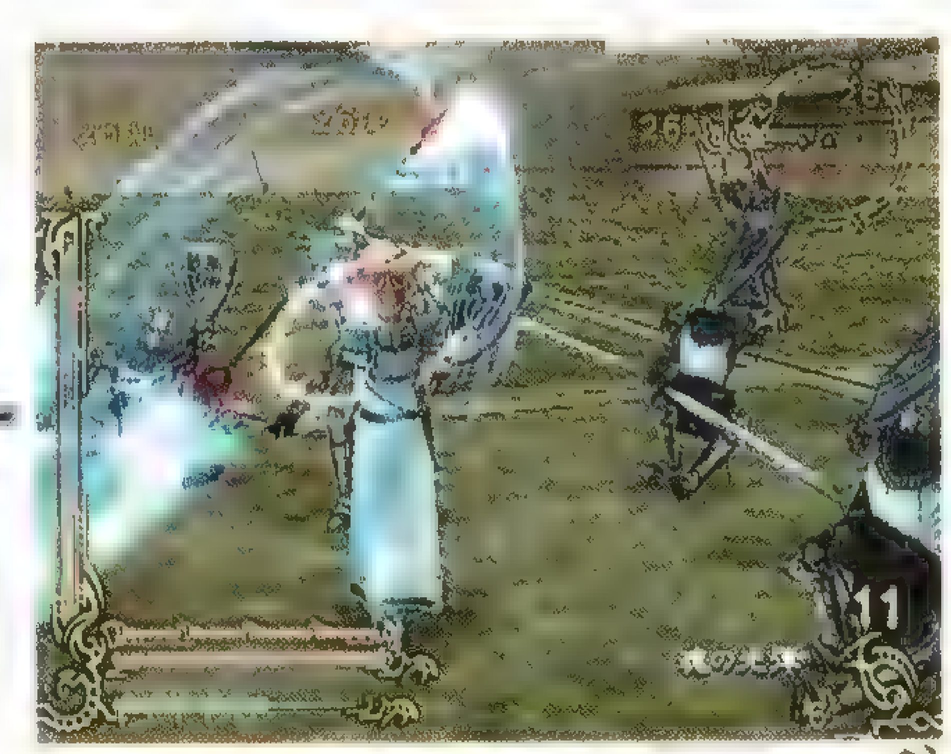
攻撃力、ガードブレイク値とも標準的な強さとなっているが、前方にいる敵を一掃することができるため、槍の高い突進力を活かせる。

コマンド	□	□	□	□	△
攻撃力(%)	100	100	100	100	200
ガードブレイク値(%)	80	80	90	100	180

フィニッシュブロー



直線攻撃型



聖なる刃

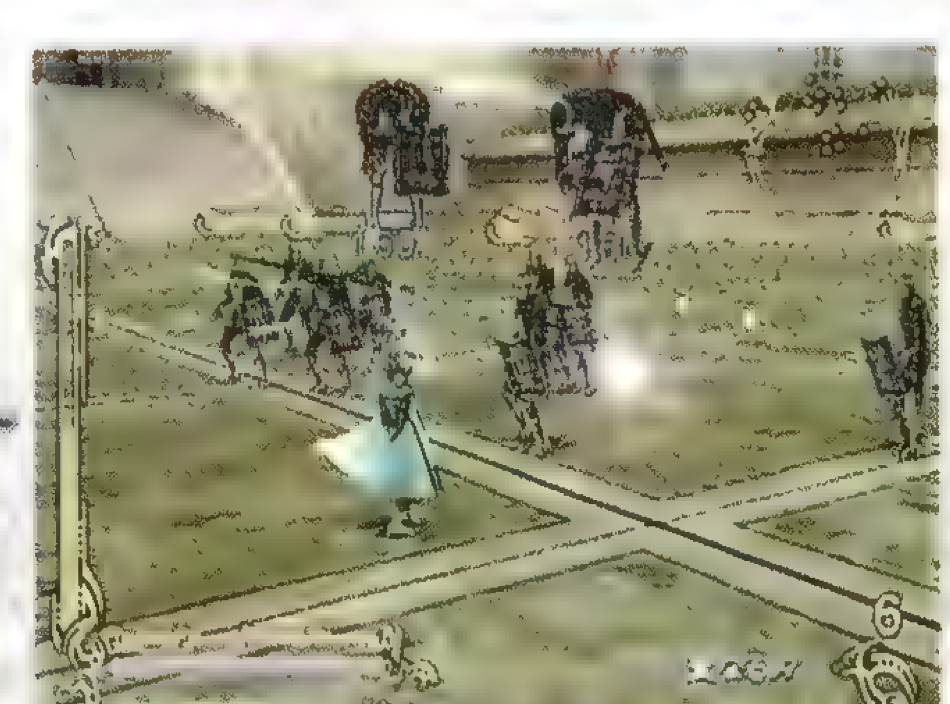
攻撃力はあまり高くないが、左右からの攻撃に隙が大きい槍の弱点をカバーできるため、多くの敵が出現する戦場で使いやすい。

コマンド	□	□	□	△	△
攻撃力(%)	100	100	100	100	155
ガードブレイク値(%)	80	80	90	85	125

フィニッシュブロー



周囲一掃型



天聖の一撃

比較的短い入力で出すことができ、フィニッシュブローでは非常に高いガードブレイク値を発揮するため、敵の守りを容易に崩せる。

コマンド	□	△	□	□
攻撃力(%)	100	80	100	145
ガードブレイク値(%)	80	115	100	650

フィニッシュブロー

防御不能型



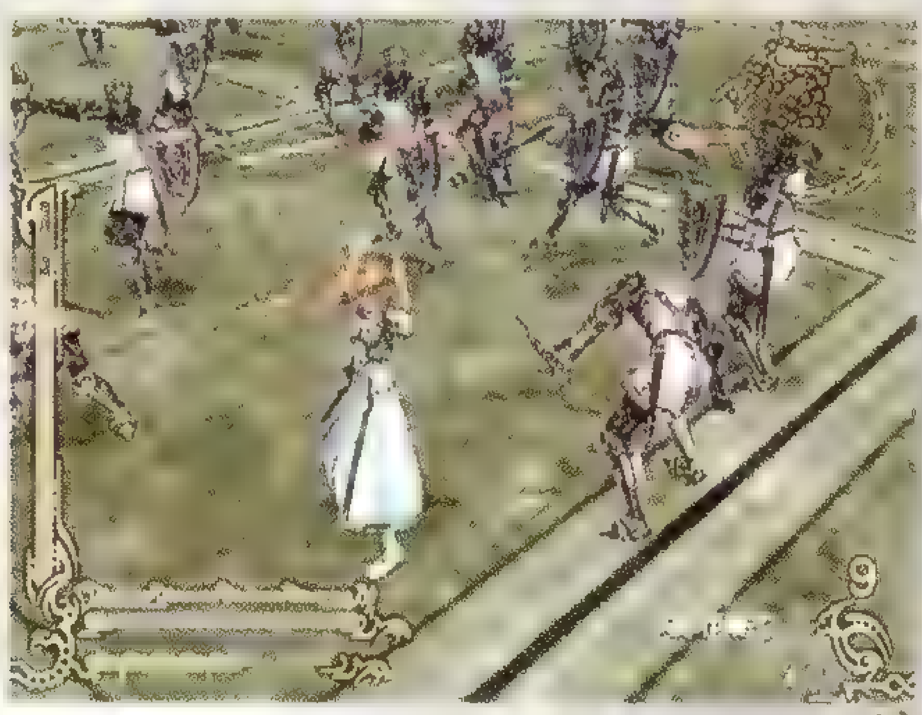
破邪斬り

5段目の攻撃は2回ヒットし、1回目の攻撃力は表にある95%だが、2回目の攻撃は430%と一気に上昇する。2回目を確実に当てていこう。

コマンド	□	△	△	□	□
攻撃力(%)	100	80	125	60	95
ガードブレイク値(%)	80	115	135	120	320

フィニッシュブロー

大ダメージ型



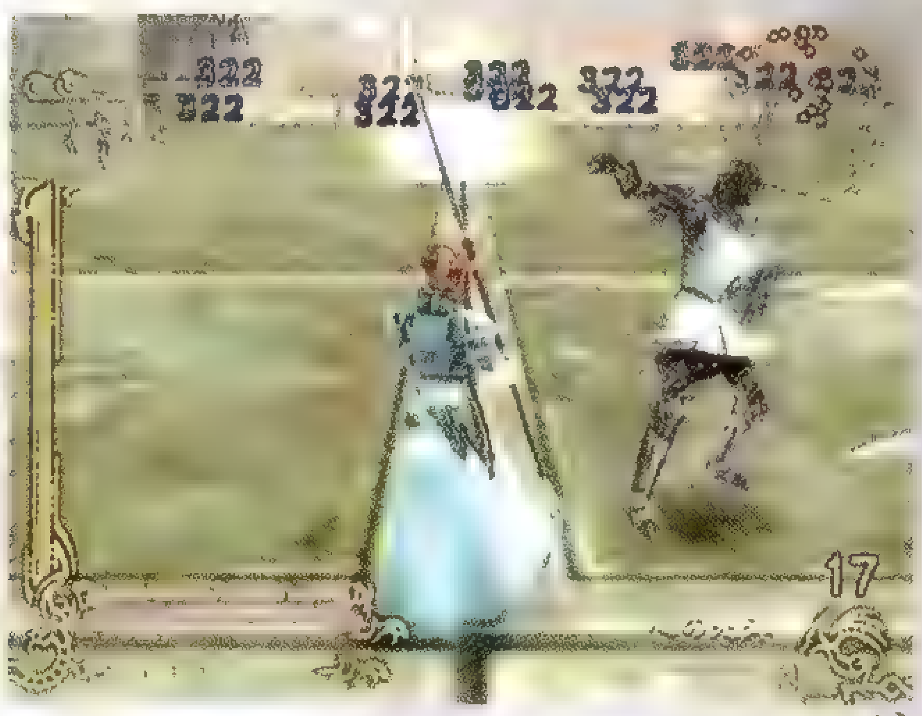
心の光弾

3段目の突きから、フィニッシュブローに向けて攻撃力が高くなっていくため、遠距離からの攻撃だけでなく、接近戦でも使いやすい。

コマンド	□	△	△	△	△
攻撃力(%)	100	80	125	160	240
ガードブレイク値(%)	80	115	135	160	200

フィニッシュブロー

直線攻撃型



Chap. 6 槍 Spear

Combination Analysis
コンボ解析

前方への攻撃に特化した武器であるため、コンボも直線攻撃型の魂の光弾と心の光弾の2種を持つ。多くの槍でそのどちらかが使えるようになっている。魂の光弾は遠距離にいる敵に対して使いやすく、心の光弾は敵の懐に飛び込んで使う場合にも適しているため、状況に合わせて使い分けるとよい。また、多くの敵に囲まれる可能性がある場所では、弱点を補える周囲一掃型の聖なる刃が使える槍を用意しておくと良いだろう。



⬅心の光弾は、広範囲への攻撃はできないが、遠距離攻撃から接近戦まで、オールラウンドで使える。

Magic
For Spear
槍で有効な魔法

直接攻撃と同じく、魔法も前方への攻撃に特化したものが多いが、戦場によっては槍の弱点を補える魔法が使えるものの方が戦いやすい。血族の紋章で使えるフィーラーオブセラフィーは、範囲攻撃型で周囲の敵を一気に排除できる。また、封槍・破天の円舞テイルオブエンヴィーは、撃ち出されるのは前方ではあるが、壁に反射するため、狭い部屋で使うと、様々な方向に反射して、周囲の多くの敵にダメージを与えることが可能だ。



ヴァルキュリアネイル

⬅初期装備の槍で使え、攻撃力は低めだが、レベルが上がると攻撃範囲が広くなる。

エリスの槍

入手条件	エリス初期装備。

最初から2種類のコンボを持つ

エリスが最初から装備している槍で、攻撃範囲は狭い。だが、Level1から直線攻撃型の心の光弾が使えるため、それで十分にカバーすることができる。エリスが仲間になった直後に、新しい槍が手に入るので、メインとして使う期間は短いが、チェイン用としてホイールに入れておきたい。



←前方の敵に大きなダメージを与えられる心の光弾は、突進力に優れるという槍の特性に合っている。

Weapon Data

＊基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	14	14	45	–
Level 2	16	14	46	160
Level 3	18	15	48	480
Level 4	24	18	50	960

＊修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 1	心の光弾
Level 2	破邪斬り
Level 4	魂の光弾

【攻撃範囲▶狭い】



＊Story

Level 1

高潔な人格と勇壮な武勇でその名を轟かせ、双刀の金獅子と呼ばれた男がいた。その無双の武人が若き頃、技を磨き合った女騎士の愛槍が、この槍である。女騎士が戦に出る時、必ずこの槍を手にしたという。それは、双刀の金獅子が彼女に贈った物だったからであろうか。

Level 2

ある戦で女騎士は決断を迫られる。眼前に迫りくる敵軍。背後に寒村。撤退命令を無視して彼女は最後まで留まり、数多の敵兵を迎え撃った。しかし…女騎士は討ち死に、亡骸はきざみ晒され、寒村は焼かれ、軍紀違反者の汚名を着せられた。

Level 3

双刀の金獅子は敵陣へと切り込み、彼女の亡骸と愛槍を奪い返した。永遠に失った愛しき人の最期の決断と意志を、後の世に正しく継ぐべく男は誓う。彼女のように、真に人々を守る騎士となることを。そして、真に人々を守る騎士を育てることを。

Level 4

今、槍はエリスの手にある。二人の騎士の想いが込められた槍。彼女は何を想い、誰の為にそれを振るうのだろうか。託された願いを、注がれた意志を、エリスが受け継ぐ日が来ると、亡き騎士達は優しく見守っているに違いない。

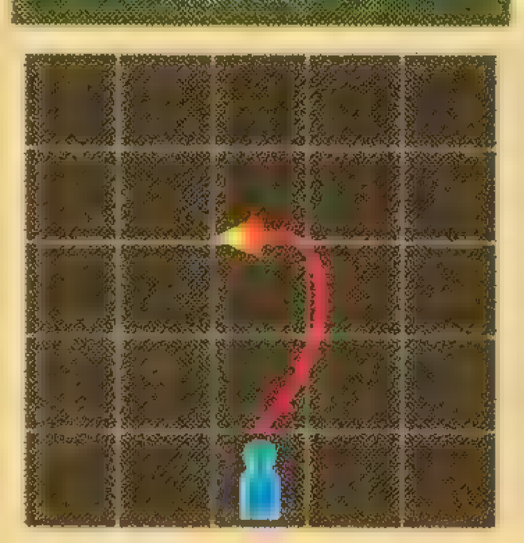
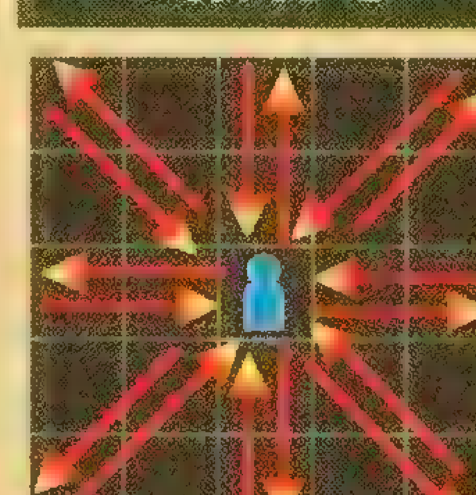
Magic

ヴァルキュリアネイル

魔法チャージ速度	普通

武器のMP増加率が高いので、連発できるのが強み。囲まれる前に使おう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 24	【攻撃力】 28	【攻撃力】 36	【攻撃力】 28(17)
【効果】 1つの回転する光の刃が、前方に向かって撃ち込まれる。	【効果】 2枚に増えた光の刃が前方に放たれ、敵を攻撃する。	【効果】 刃が4枚となり、扇状に広がりながら、広い範囲を攻撃する。	【効果】 16枚の光の刃が自分を中心に飛び回り、追加弾も発射。

王位簒奪者の槍

入手条件	第一章四節「明命の直轄区」。崖の下にある宝箱から入手できる。➡P058

広い範囲の敵を殲滅できる

攻撃範囲が広いだけでなく、Level2になると周囲一掃型コンボの聖なる刃が使えるようになる。多くの敵に周りを囲まれてしまうような場合に威力を発揮するだろう。遠距離から心の光弾を撃ち込み、倒れたところに飛び込んで聖なる刃を放てば、密集した敵にも容易に対処できる。



⬅魔法はチャージ速度が遅め。敵が接近してくる前に、遠距離から叩き込んでいこう。

Weapon Data

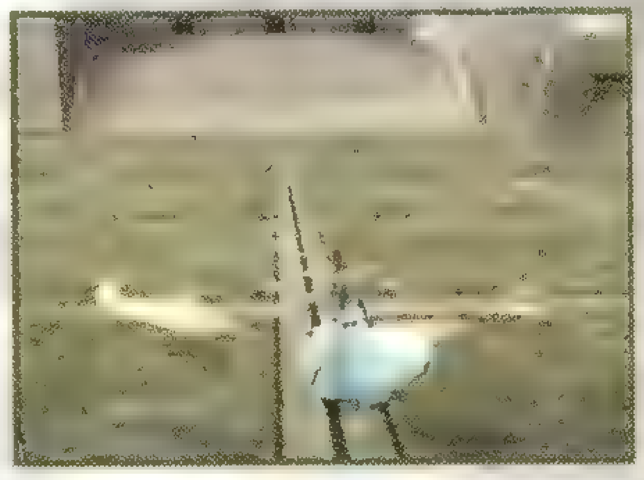
✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	16	16	20	−
Level 2	18	18	25	180
Level 3	20	20	30	540
Level 4	26	24	35	1080

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	聖なる刃
Level 3	心の光弾
−	−

【攻撃範囲 ▶ 広い】



✻Story

Level 1

長き戦いの末、ついに男は王の心臓に槍を突き刺した。絶命する王。歓声と共に革命軍が、一気に城へなだれ込む。これで…この国は悪政から解き放たれ平和になるだろう。男の顔に、笑みがこぼれた。だが…それもすぐに消えた…。

Level 2

最後の戦い…どうも腑に落ちない。なぜ王は抵抗せずに死んだのだ。いや、それどころか自ら命を捧げた様子にも見えた…。あれが…国民に悪政を強いてた王の姿だろうか。悩む彼の元に仲間から王の間に来るように連絡を受ける。

Level 3

仲間と共に王の間に向かう男。そこには…何者かに拘束されていた姫の姿があった…。そして…姫の口から驚くべき真実を知る…。姫は、長い間、隣国の者に人質に捕られていたのだ。王は脅され続けていた。姫の目から涙がこぼれる…。

Level 4

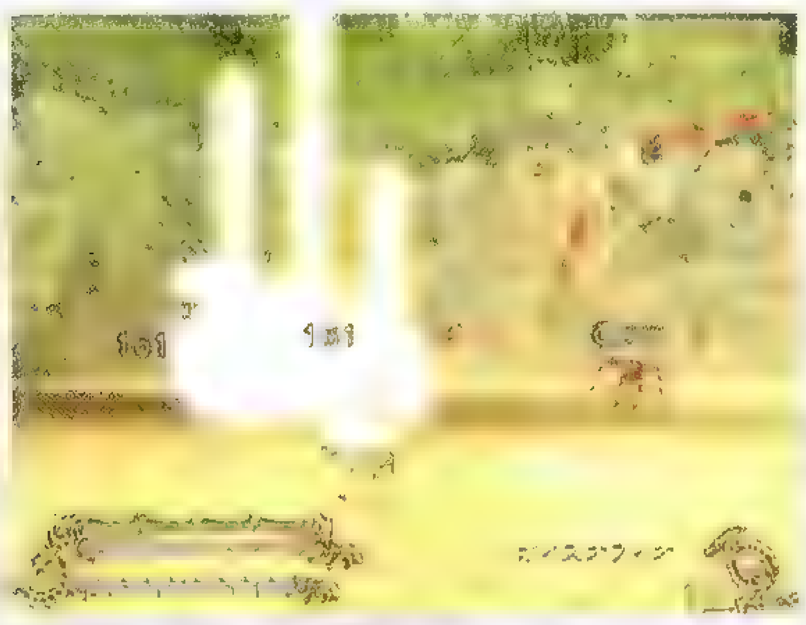
男はその場で姫の命を奪った…。確かに王は、娘のために、仕方なく悪政を強いていたのかもしれない。だが今、必要なのは真実ではない。苦しみ虐げられた国民が立ち上がり憎き王を討つという“事実”のみ。真実は闇の中……男は王となった。

Magic

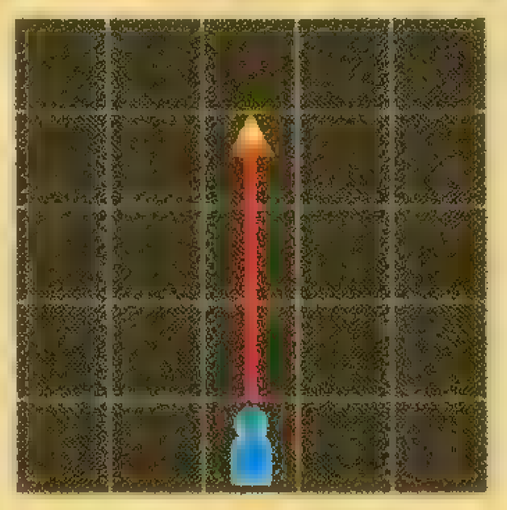
ボイスオブイオ

魔法チャージ速度	遅い

Level4の発動はかなり遅いため、敵の動きを先読みして使っていこう。



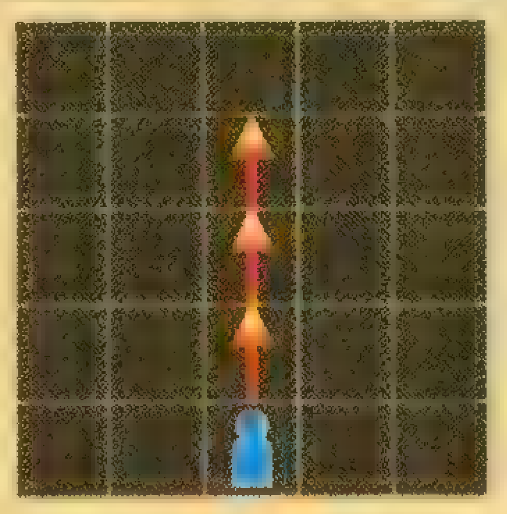
Level 1



【攻撃力】
30

【効果】
1つの光弾が撃ち出され、敵を貫きながら目標に向かう。

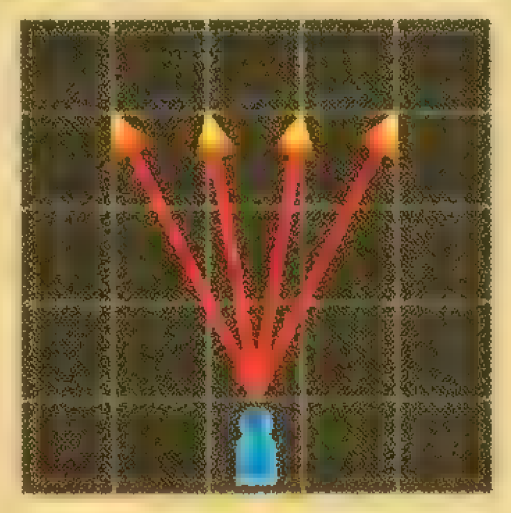
Level 2



【攻撃力】
36

【効果】
3つの光弾がそれぞれ敵を追跡し、敵を攻撃する。

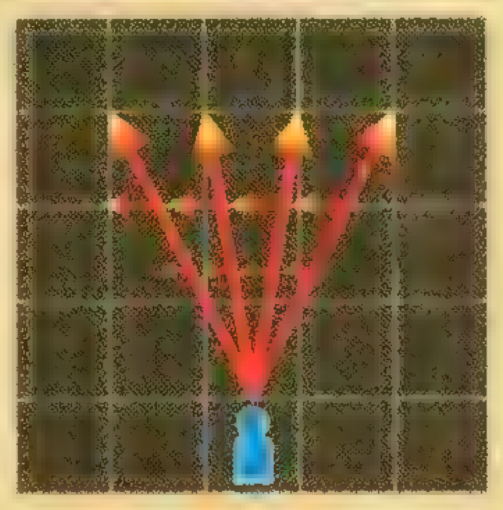
Level 3



【攻撃力】
44

【効果】
5つの光弾が敵を貫きつつ追跡し、数多くの敵を攻撃する。

Level 4

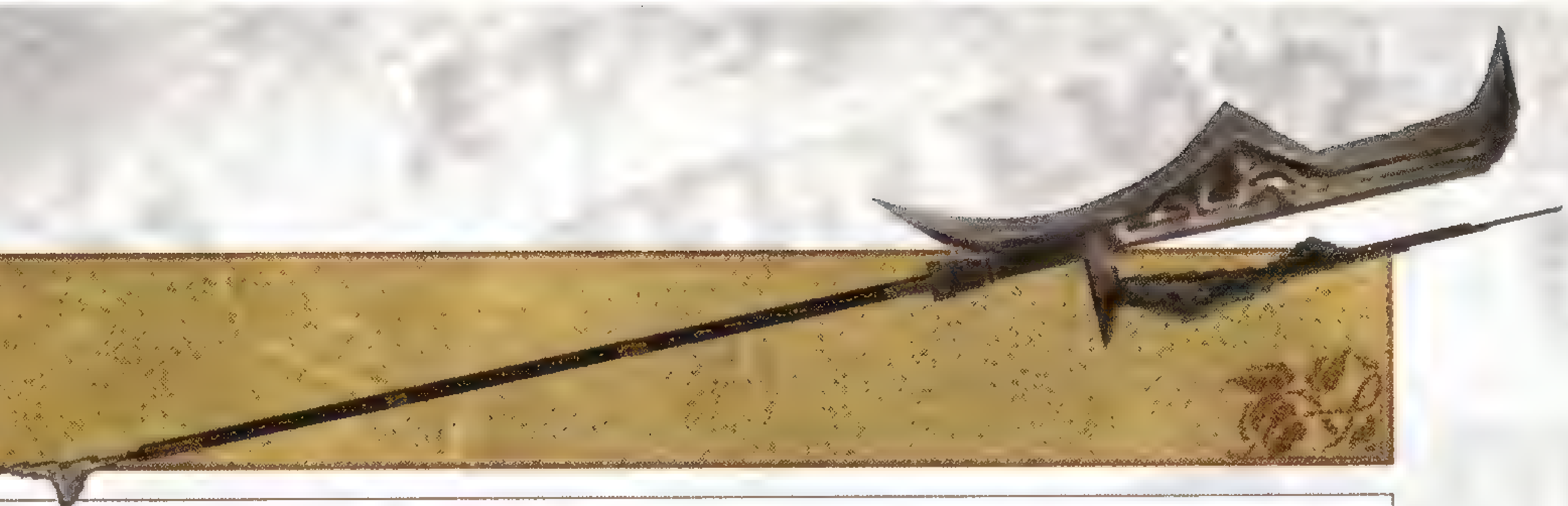


【攻撃力】
50(36)

【効果】
5つの光弾からさらに追加弾が発射され、敵を攻撃する。

Chap. 6 槍 Spear

背理の鎌



入手条件 第二章三節「炎洞塁」。蛙の間にある宝箱から入手する。➡P068

堅い敵への攻撃に威力を発揮する

序盤で手に入る槍としては十分な性能を持ち、成長させるとLevel3で防御不能型の天聖の一撃、Level4では大ダメージ型の破邪斬りが使えるようになる。HPが多く守りの堅い強敵などと戦う時に最適な武器だ。成長に必要な経験値が少なめなので、一気に育ててしまおう。



⬅防御の堅い強敵と戦う時のために、コンボを確実に出せるようにしておきたい。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	20	22	32	–
Level 2	22	24	36	300
Level 3	25	26	38	850
Level 4	29	26	40	1600

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	聖なる刃
Level 3	天聖の一撃
Level 4	破邪斬り

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1

皆に慕われている若者がいた。
川や谷を飛び回る若者は風を操ることができたらしい。
そんな明るく元気な若者にもひとつ気になっていることがあった。

Level 2

数年経ち父親が他界した。
若者はとても悲しんだ。
だが父が亡くなる前に若者にある一言を残した。
それは若者が昔から気にしていた、自分からは口にしなかった母親のことだったのだ。

Level 3

「この地図の場所へ行きなさい」
そう言い残した父親から託された鎌と地図を手に取り、何かに誘われるよう地図が示す場所を目指した。
どれぐらい時間が経ったであろう。
森を抜け、海を越え、山を翔けてきた若者はすでに歩く気力もない。
ふとひとつの村が若者の目に入った。

Level 4

長と呼ばれる者が迎えてくれた。
この鎌は村の物らしい、そして逢わせたい人がいると言った。
綺麗な女性が入ってきて、若者は一目見て自分の母親だと感じた。
若者はその後母親と幸せに暮らしながら、風の精霊と人間の仲を取り持ち共存が始まった。以後その鎌が使われることはなかったという。

Magic

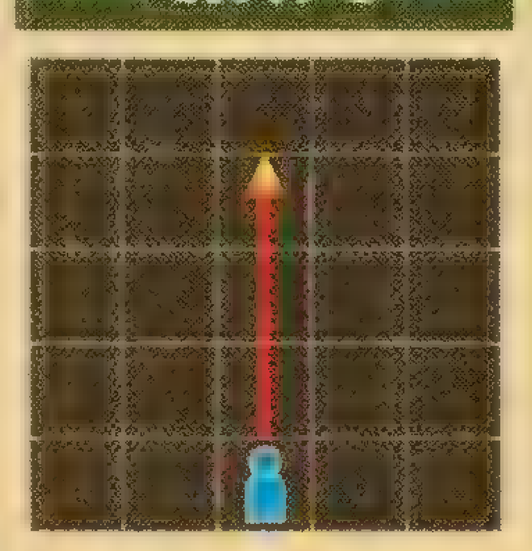
ファングオブシヴァ

魔法チャージ速度	普通

前方の敵を一掃したい時に便利。上手く敵を1ヵ所にまとめてから使おう。



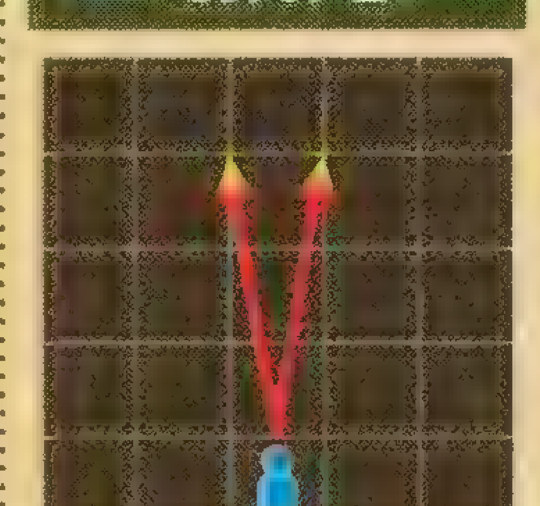
Level 1



【攻撃力】
32

【効果】
冷気の塊が前方に放たれ、その軌道上にいる敵を攻撃する。

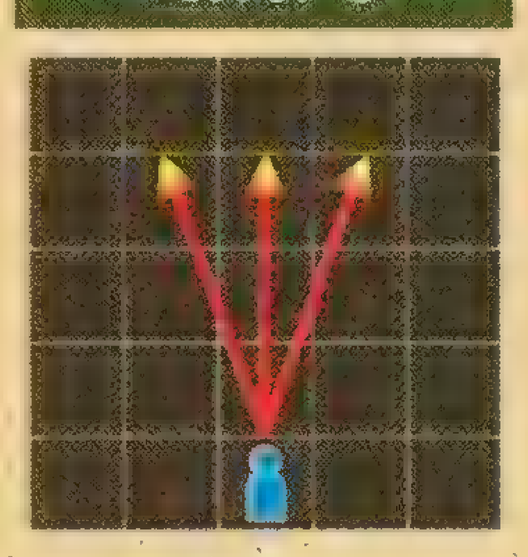
Level 2



【攻撃力】
42

【効果】
2個の冷気が撃ち込まれ、より広い範囲の敵を攻撃する。

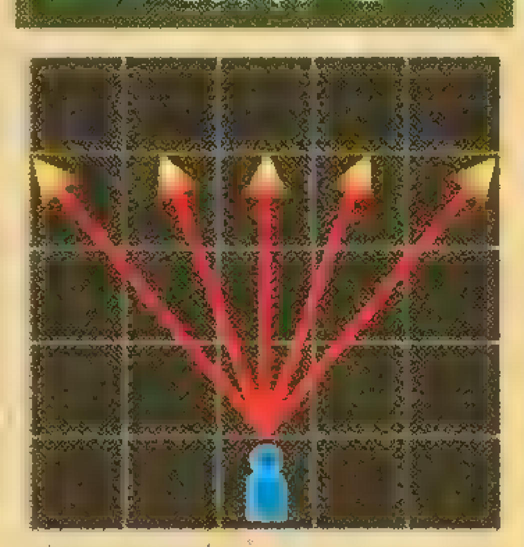
Level 3



【攻撃力】
54

【効果】
冷気が3つに増え、多くの敵を同時になぎ倒していく。

Level 4



【攻撃力】
68

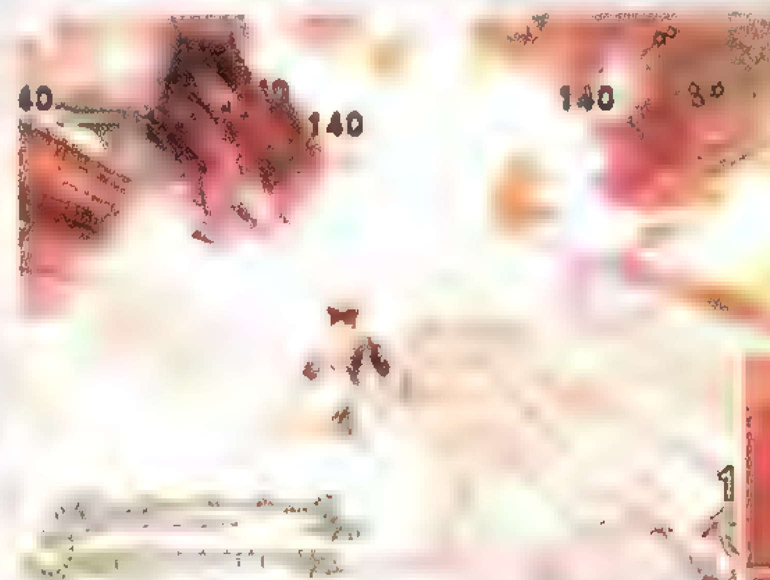
【効果】
5つの冷気の塊が時間差で扇状に放たれ、敵を一掃する。

血族の紋章

入手条件	第四章より石の村で購入可能。価格：15800G。

直線攻撃に特化した槍

攻撃範囲は狭いものの、序盤で手に入る武器としては攻撃力、ガードブレイク値ともに十分なものがある。また、Level2と3で魂の光弾と心の光弾を憶えるので、攻撃範囲が狭くても、これらを使って遠距離からの攻撃を仕掛ければカバーすることができる。Level4になると大ダメージ型の破邪斬りが使えるため、敵の数が多くなければ、接近戦にも対応できるだろう。



⬅通路のような狭い場所に密集した敵は、この槍にとって最も戦いやすい。コンボを確実に叩き込もう。



➡多数の敵に周りを囲まれてしまったら、魔法をLevel1のまま即発動させ、敵を吹き飛ばして体勢を立て直そう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	40	32	50	−
Level 2	48	38	55	800
Level 3	56	45	60	2240
Level 4	68	54	65	6280

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	魂の光弾
Level 3	心の光弾
Level 4	破邪斬り

【攻撃範囲▶狭い　】



✻Story

Level 1

ある国に大変仲の良い二人の王子がいた。兄は剛の武術を学び、弟は柔の武術を学んでいた。二人は互いの技を高め合うべく、稽古を重ねた。

Level 2

二人の王子は、その師に質問した。剛の武術と柔の武術、どちらがより優れているのか？と。師は、二人に一本の槍を差し出した。

Level 3

良い槍は、堅く鋭い穂先と、柳のようにしなる柄を備えておる。剛と柔ふたつを競うのではなく、合わせて統べるのだ、と老いた師は語った。

Level 4

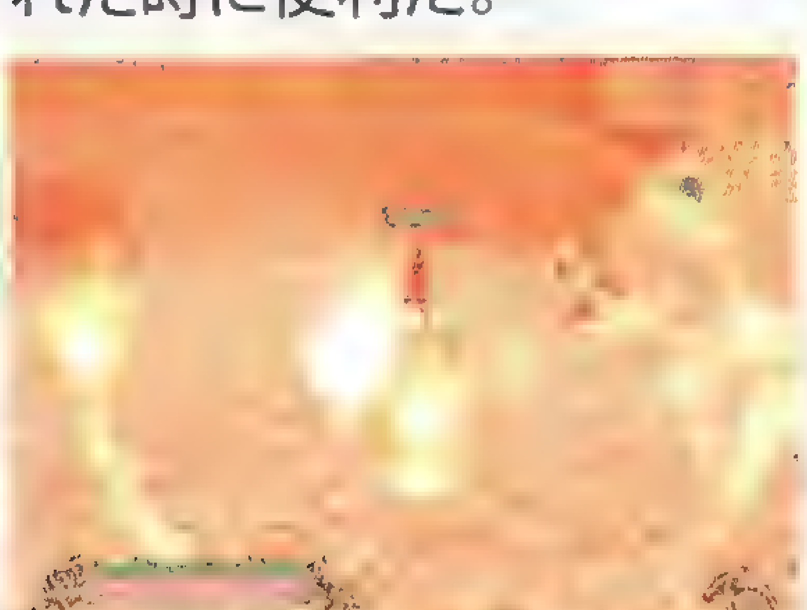
その後、師は老衰により他界した。師が残した槍を、師の亡骸と共に墓へ埋葬し、王子達は生涯互いを支えあって生きると亡き老師に誓った。その後、国は大いに栄えたという。

Magic

フィーラーオブセラフィー

魔法チャージ速度	普通

自分の周囲に魔法が展開されるので、敵集団に囲まれた時に便利だ。



Level 1



【攻撃力】
20

【効果】
1つの火球が螺旋状に体の周囲を飛び、最後に爆発する。

Level 2



【攻撃力】
30

【効果】
火球の軌道はLevel1と同じだが、数が2つに増える。

Level 3



【攻撃力】
40

【効果】
火球の数が3つになり、より広範囲の敵を攻撃できる。

Level 4



【攻撃力】
64

【効果】
6つの火球がランダムに周囲を飛び回り、敵を攻撃する。

Chap. 6 槍 Spear

ハンチの槍

入手条件 第四章九節で出現するフリーミッション「神水の直轄区」。忘れられた遺跡の奥で入手できる。➡P241

前方への攻撃力がきわめて高い

入手した時点から高い攻撃力とガードブレイク値を持つ。槍系の武器は前方への攻撃を得意とするが、その中でもこの槍はコンボ、魔法とも前方へ高い攻撃力を発揮するため、よりその性質が強調されている。その分、開けた場所で多数の敵と戦うような場合には使いにくい。



⬅敵が襲ってくる方向が一方向に制限されやすい建物内の戦闘では、この槍が無類の強さを発揮する。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	112	140	60	—
Level 2	112	140	65	3600
Level 3	112	140	70	10800
Level 4	114	148	85	25200

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	魂の光弾
Level 4	心の光弾
—	—

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

西の城下町の彫金屋の主人は、貴族の甲冑の装飾を手がけるほどの腕の持ち主だったが、仕事場へは誰も出入りさせず、夜になると妻にも内緒で外出する変わり者だった。
不審に思った妻が後をつけていったが、村はずれの墓地までくると、見失ってしまった。

Level 2

ある晩、妻が墓地に先回りして隠れていると、彫金屋がやってきて、埋葬直後の墓を掘り返し始めた。
あまりのことに妻は気が動転し、その場から逃げ出したが、彫金屋が帰ってくる頃を見計らって、仕事場を確かめることにした。

Level 3

妻が目にしたのは、豪華な甲冑や装飾品で着飾った無数のミイラ達と、無邪気にはしゃぐ夫だった。
彫金屋は、墓をあばいては遺体を仕事場に持ち帰り、自ら仕立てた細工の装飾品を身につけさせて楽しんでいたのだった。

Level 4

妻は嘆き絶望し、彫金屋に飛びかかり、一体のミイラが手にした槍に、自分の体ごと倒れこんだ。
後日、甲冑で着飾った大量のミイラに囲まれるように、一本の槍で貫かれた男女の遺体が発見された。
この見事な細工の槍が、後にハンチの手に渡った。

Magic

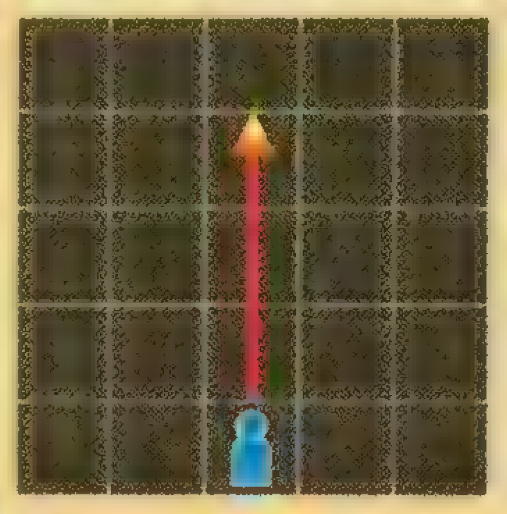
ウィングオブフェンネル

魔法チャージ速度	普通

正面への攻撃密度が高い。使用時に背後が無防備になるので、注意。



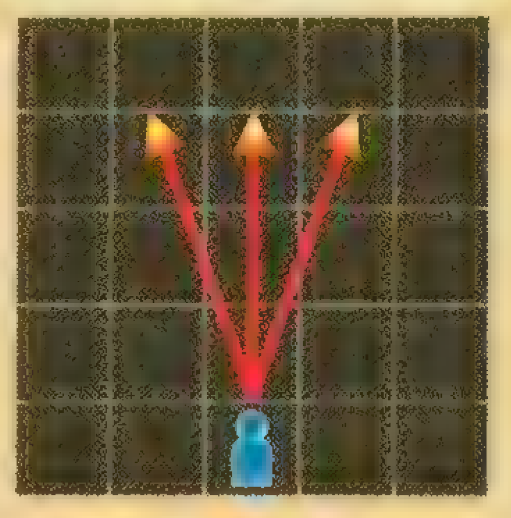
Level 1



【攻撃力】
45

【効果】
1個の氷塊が前方に直進して、その射線上の敵を攻撃する。

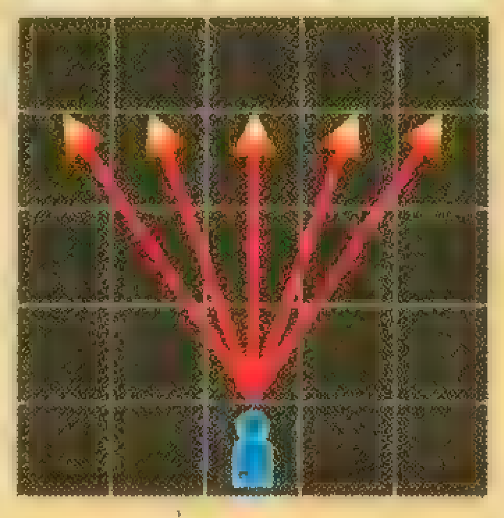
Level 2



【攻撃力】
48

【効果】
氷塊の数が3個に増え、前方にいる敵を攻撃する。

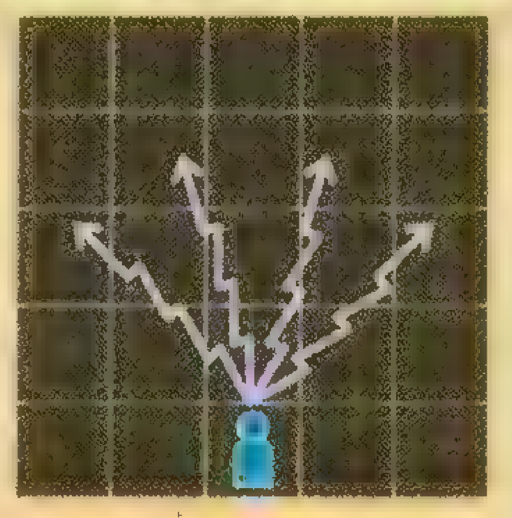
Level 3



【攻撃力】
52

【効果】
5個の氷塊が扇状に広がりながら放たれ、前方を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
32

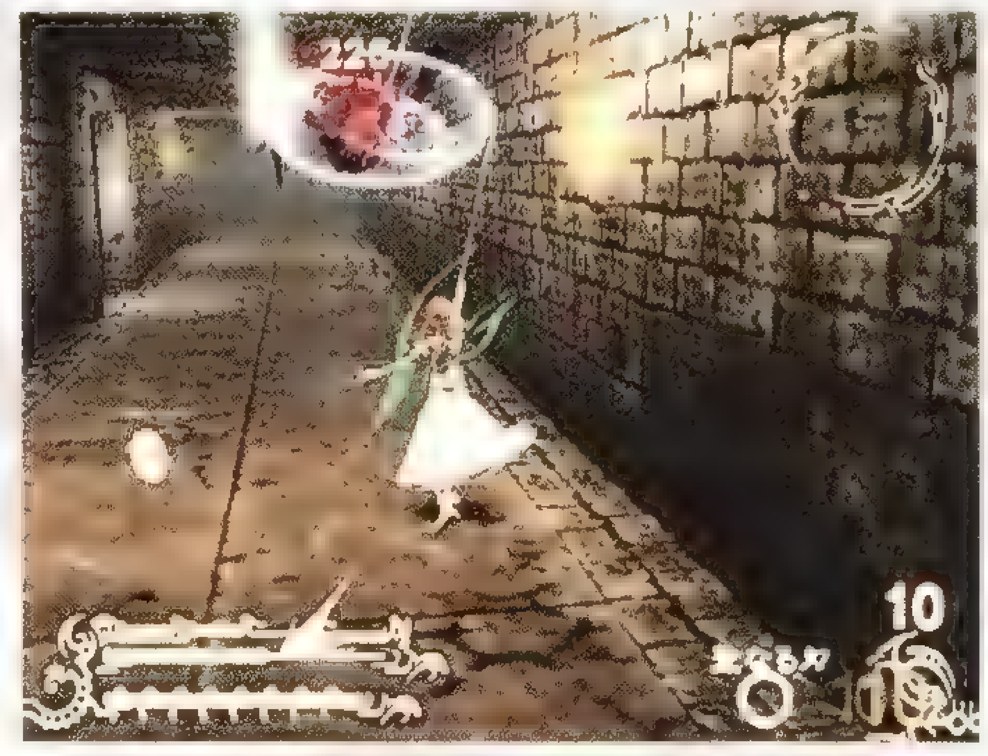
【効果】
前方に25個の氷塊による弾幕が張られ、多数を巻き込む。

霞切り

入手条件	第九章で出現するフリーミッション「天時の直轄区」。ステージマップ中央にある宝箱から入手。➡P245

多彩なコンボを使いこなせ

攻撃力、ガードブレイク値の両方とも十分に高く、成長させた時の能力の伸びも良い。また修得するコンボが多彩で、防御不能型、大ダメージ型、周囲一掃型が使えるようになる。槍としては前方への攻撃力に若干欠ける面はあるが、場所を選ばず戦える扱いやすい武器だ。



⬅MP増加率が高いのも特徴。豊富なコンボと魔法を、状況に合わせて使い分けよう。

Weapon Data

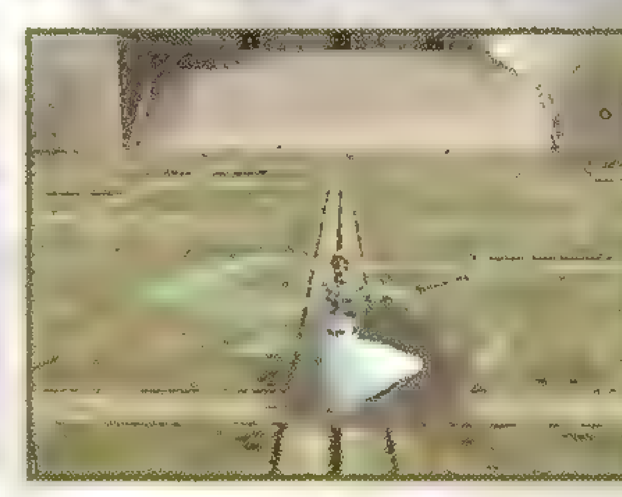
✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	84	100	74	–
Level 2	108	124	76	4500
Level 3	120	132	84	13500
Level 4	126	136	100	31500

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	破邪斬り
Level 3	天聖の一撃
Level 4	聖なる刃

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1

ある小さな村のほとりに小さな池があった。この池は愛し合う少年と少女が離れる際に流した涙からできたという。村にはその残された少年が住んでおり、もう一度少女に会いたいと強く願いつづけていた。

Level 2

ある時その池に宿る神が少年のもとに現れ、賭けを持ちかけた。遥か北西にそびえる山にしか咲かない露草を持ち帰ることができれば少女を連れ戻すと。すぐに旅立った少年は幾たびの困難の末、北西の霞がかる山の中にある村をみつける。その村には離れた少女がいた。

Level 3

少年と少女は涙を流し再会を喜んだ。小さな川が流れる小さな村で、離れていた時を取り戻すかのように二人は一日中語りつづけ、結婚することを誓う。
少年は願いがかなったことにやすらかな笑みを浮かべる。しかしそれは深い霞の中で見た幻影であり、少年はまもなく息絶えた。

Level 4

またここにひとつかなわぬ恋がうまれたことに神は涙を流した。この槍はその涙をこの武器に込め、他世での二人の幸せを願ったものだという。

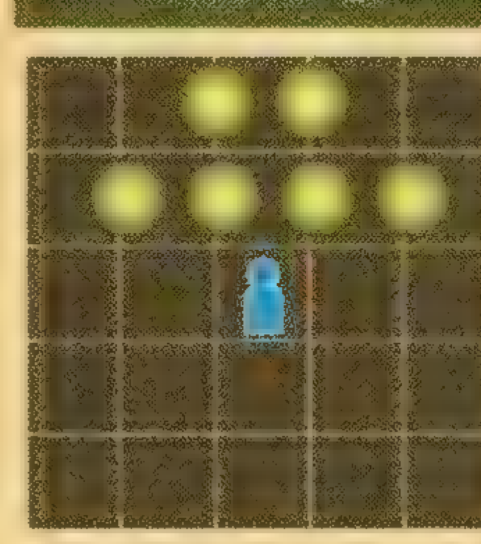
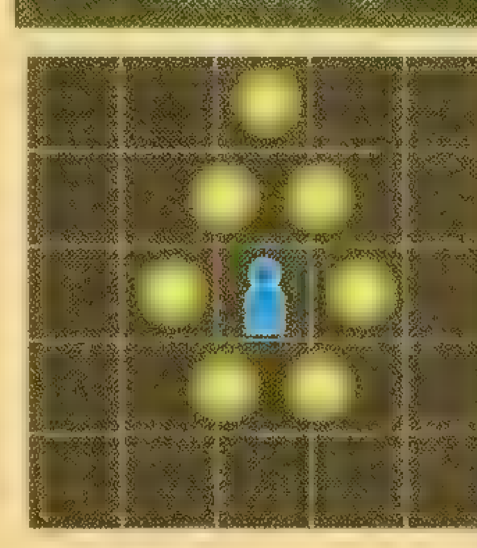
Magic

ファングオブサーペント

魔法チャージ速度	普通

攻撃範囲が若干狭いが、MP増加率の高さから連発しやすいのが利点。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 46	【攻撃力】 50	【攻撃力】 60	【攻撃力】 70
【効果】 1本の氷柱が前方に突き出して、敵を吹き飛ばす。	【効果】 前方に3本の氷柱が現れ、敵を空高く吹き飛ばす。	【効果】 5本の氷柱が林立し、その周りにいる敵を吹き飛ばす。	【効果】 10本の氷柱が次々と出現し、周囲にいる敵を吹き飛ばす。

Chap. 6 槍 Spear

封槍・破天の円舞

入手条件 第九章二節「女神の城」。3F兵装庫のアンデッドナイトを全滅させると出現する宝箱から入手できる。➡P184

経験を積むとより強力に進化する

入手した時点で十分に高い攻撃力とガードブレイク値を持つが、成長させるとより能力が高くなり、槍系最強クラスの武器へと進化する。強力なだけに、成長に必要な経験値は多いが、初めからメインとして通用する性能がある。槍らしく直線攻撃型のコンボが多くなっているため、開けた場所には向かないが、左右が狭い通路などが戦場になる場合は積極的に使っていきたい。



➡魔法は壁に反射する性質があるため、狭い場所での戦闘で効果を発揮する。突き攻撃と併用して使っていこう。



⬅Level4では大ダメージ型のコンボも使えるので、単体ならHPが高い相手にも十分通用する。

Weapon Data

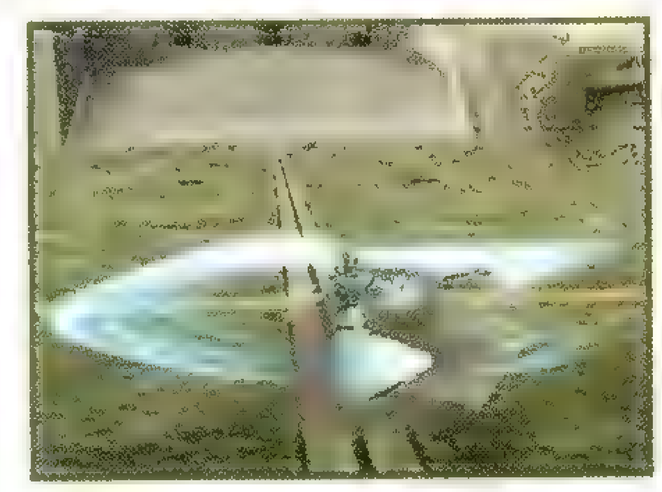
✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	128	102	80	–
Level 2	134	128	85	6250
Level 3	138	144	90	18750
Level 4	156	158	95	43750

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	魂の光弾
Level 3	心の光弾
Level 4	破邪斬り

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

かの地に武具の名匠あり
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す。

Level 2

神に抗うは、封印の力。
封印の力、即ち女神の力。
名匠は女神の力を武具に封入す。

Level 3

かの女神は、
高潔なる騎士、決意を秘めし女神。
優しき女神。

Level 4

宿るは「光」、金色の力
闇を照らす聖なる力。

Magic

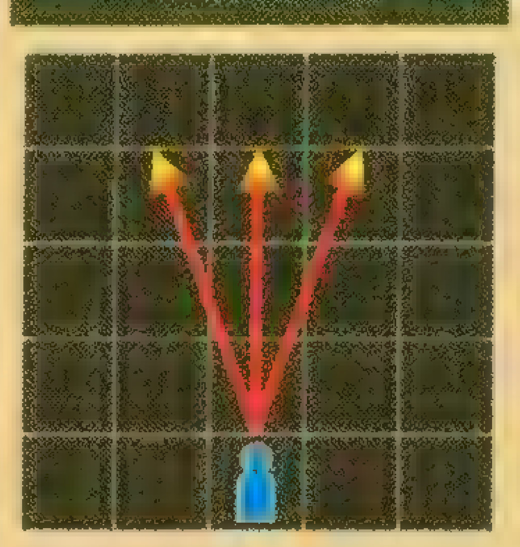
テイルオブエンヴィー

魔法チャージ速度	普通

Level4の全方位攻撃はかなり強力。反射の特性を活かすなら、屋内で使おう。



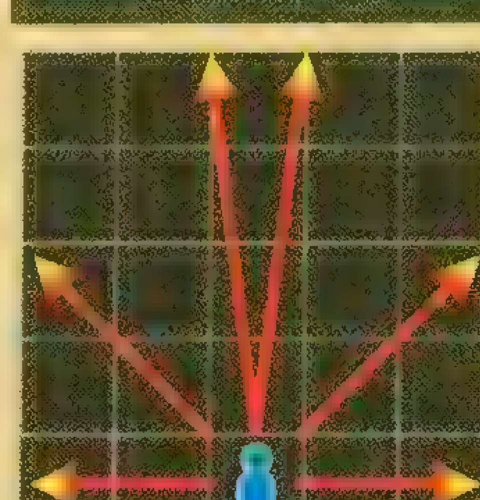
Level 1



【攻撃力】
36

【効果】
3本の氷の槍が前方に放たれ、反射しながら敵を貫く。

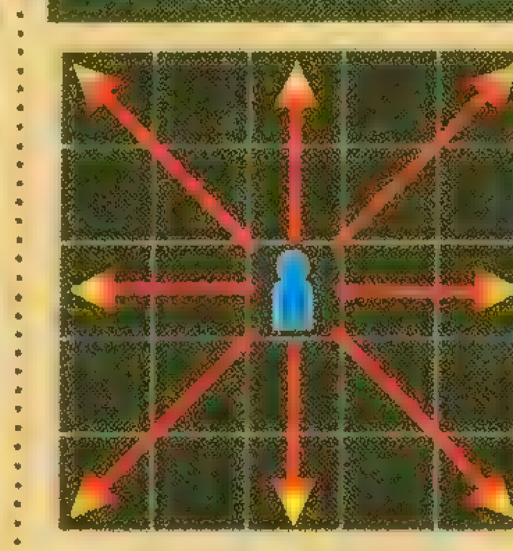
Level 2



【攻撃力】
48

【効果】
氷の槍が6本に増え、反射しながら敵の体を貫いていく。

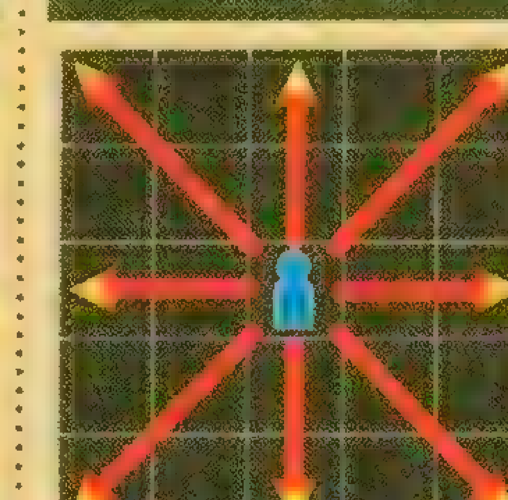
Level 3



【攻撃力】
54

【効果】
氷の槍が体を中心にして17本放たれ、周囲の敵を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
74(25)

【効果】
15本の氷の槍が周囲に放たれ、さらに追加弾も出現する。

Chap. 6 槍 Spear

戒めの塔

入手条件 第十章で出現するフリーミッション「女神の城」。2F西側の牢獄の中にある宝箱から入手できる。➡P247

守りの堅い敵に特に有効な武器

ガードブレイク値が非常に高く、守りを堅めてくるタイプの敵に有効な武器。攻撃範囲が狭いのが難点ではあるが、直線攻撃型と周囲一掃型の両方のコンビネーションが使えるため、敵集団にも対処できる。魔法の攻撃力が高く追尾効果もあるので、広い場所でも比較的戦いやすいだろう。



⬅ガードブレイク値が非常に高いため、守りを堅めてくる敵も通常攻撃ですぐに倒すことができる。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	75	112	82	—
Level 2	80	120	84	3840
Level 3	90	135	86	11520
Level 4	110	165	86	26880

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	心の光弾
Level 3	聖なる刃
Level 4	破邪斬り

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1

この槍の元の所持者は、物腰が柔らかで、礼儀正しく、清潔な性格であったが、己のある性格を恥じ、人を避け、弟達と森で密やかに暮らしていた。

Level 2

しかし、ある時、世界を恐怖に陥れた帝国軍に家を襲撃され、弟達を皆殺しにされたその者は、深い悲しみのうちに自害を果たそうとしたが、それもできず、その時近くにいた妖精と契約をしてしまう。

Level 3

契約者となり、その代償に己の視覚を奪われたその者は、世界を恐怖から救う為、立ち上がり帝国軍との戦いに身を投じていった。

Level 4

救世主とともに、世界を恐怖から救ったその者だったが、幼き同性を狂気的に愛おしく感じてしまう愚かな性癖は直らず、今も己を恥じ、ひっそりと暮らしている。

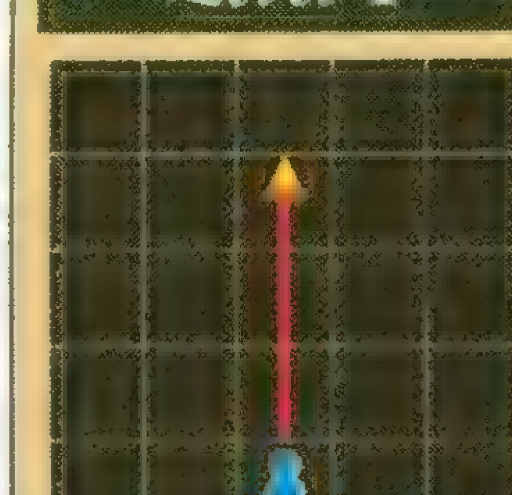
Magic

ボイスオブアウドムラ

魔法チャージ速度 普通

Level4では、自分の周囲にも魔法が展開されるため、安全に攻撃できる。



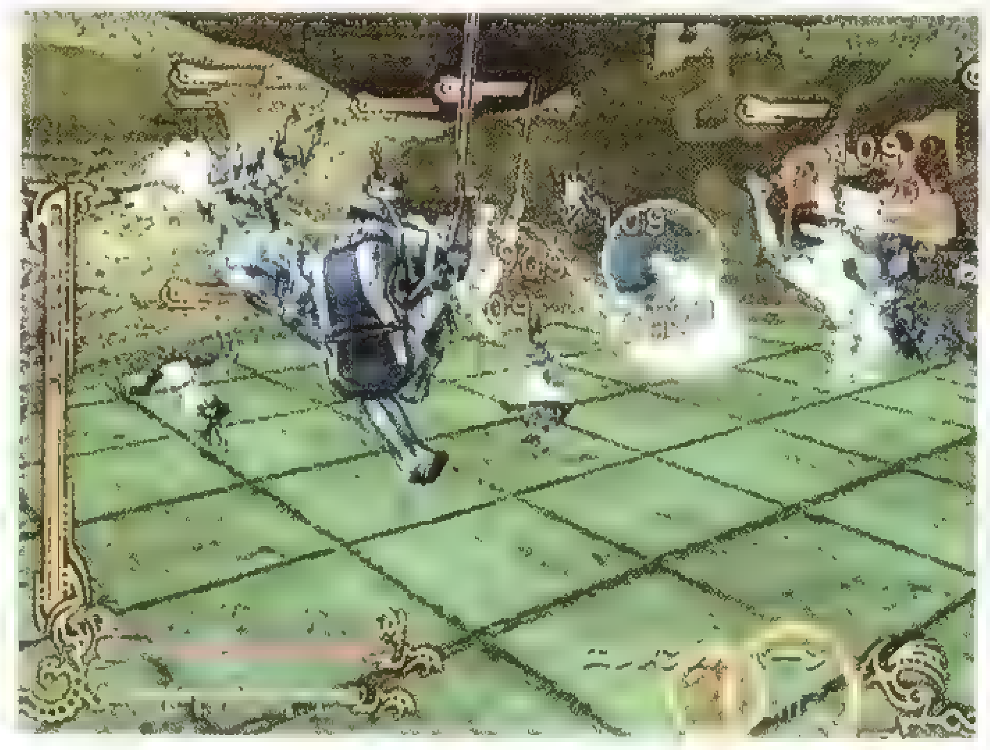
Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 24	【攻撃力】 36	【攻撃力】 48	【攻撃力】 65(18)
【効果】 1本の雷の矢が前方に放たれ、近くの敵を追尾する。	【効果】 雷の矢が3本放たれ、射線の近くにいる敵を追尾する。	【効果】 矢の数が5本に増え、扇状に広がりながら敵を追尾する。	【効果】 5本の矢が出現、同時に自分の周囲を追加弾が飛び回る。

皇帝の槍

入手条件 第十章より果ての僻村で購入可能。価格：48500G。

直接攻撃を得意とする剛槍

攻撃力が高く、直接攻撃で敵と戦うのを得意とする武器。半面、魔法の威力が低めになっている。魔法は牽制用に使い、直接攻撃を主体に使っていこう。この槍が真価を発揮するのはLevel3で大ダメージ型コンボの破邪斬りを修得してからで、高い攻撃力と相まり、強力な一撃を叩き出す。



←魔法のエレメンタルホーンは、自分の周囲に展開されるので、包囲網から抜けるのに便利だ。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	135	108	18	–
Level 2	136	108	20	4850
Level 3	138	110	24	14550
Level 4	142	114	30	33950

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	天聖の一撃
Level 3	破邪斬り
Level 4	心の光弾

【攻撃範囲▶普通】



✳Story

Level 1

皇帝たる資格を問う、
神性を持つ槍。
覇者たることを望む戦士達の闇を渡り歩くといわれている。
今は昔、天下に覇を唱えんとする一人の武者が、槍を手にした。

Level 2

槍は武者に問う。
「覇者たるものが有する、武の役割とは何か?」
武者は答えることができなかった。
武者は槍の力を持って一国を興したが、国は十年と数えぬうちに亡びた。

Level 3

国が亡びた際、一人の将が槍を持って落ち延びた。将がいくら逃げようとも追手がそれを赦さなかった。
やがて将が追手に囲まれ、死を覚悟した時、槍は将に同じ問いをかける。
将は静かに答えた。
「武の役割は七つ。ひとつは…」

Level 4

将が答え終わらぬうちに、槍は将の体を雷で纏い、追手を撃ち払った。
…その後、将は一代にして大帝国を築き、国は千年の後にもその栄華を誇ったという。

Magic

エレメンタルホーン

魔法チャージ速度	普通

MP増加率が低いため乱用は禁物。防御用として使っていこう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 16	【攻撃力】 24	【攻撃力】 32	【攻撃力】 34(32)
【効果】 1つの雷球がランダムな軌道で体の周りを旋回する。	【効果】 2つの雷球が出現し、複雑な軌道で体の周りを旋回する。	【効果】 雷球の数が5個になり、長い時間周りを飛び回る。	【効果】 3つの雷球が周囲を飛び回り、さらに追加弾も出現する。

鷹羽根の槍

入手条件 2周目、第三章三節で出現するフリーミッション「大神殿中庭」。3回目のステージで出現。➡P250

広範囲の敵にダメージを与えられる

攻撃力が高く、攻撃範囲も広いため、敵に接近を許さずに戦うことができる。Level2で周囲一掃型のコンボが使えるようになるため、周りを敵に囲まれても対処可能。また、魔法も自分の体を中心にして広い範囲に攻撃できる性質を持つため、開けた場所での戦いでも有効だ。



⬅周囲一掃型のコンビネーションや魔法が使えるため、開けた場所での戦いでも威力を発揮する。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	130	104	45	−
Level 2	138	110	46	5350
Level 3	144	115	48	16050
Level 4	148	118	50	37450

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	白い舞踏
Level 2	聖なる刃
Level 3	心の光弾
Level 4	天聖の一撃

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

雨の日に目が覚めた。見上げると、自分がさっきまでいた巣と兄弟達が見える。どうも落っこちたらしい。狭い巣だったのでこうなるのは目に見えていたが…。体が濡れて冷えてきた。生まれて二ヶ月短い人生。「こんなもんか…」諦めかけたその時、親鷹が帰ってきた。彼らはちらりとこっちを見たがすぐに兄弟達の方に向き、兄弟達に餌を与えだす。

Level 2

かわいく鳴いたが見向きもしない。「いよいよだ」と思ったその時目の前に閃光その後に轟音、
木が燃える。木に落雷したらしい。もちろんその上には兄弟達がいる巣がある。「逃げなければ」必死でバタバタと羽を動かす。何とかその場を離れ振り返ると「巣」自体が炎に包まれていた。巣の兄弟達の全身は赤く染まり雨の暗闇を照らす。

Level 3

人生、次の瞬間どうなるかわからない。後ろから気配を感じる。振り返ると「ヒト」の姿が。雷の音に驚きやってきた。「ヒト」は俺を抱き上げた。それが「ヒト」との運命的な出会い。一年も経つと俺は立派な鷹になり、いつも「ヒト」の腕の上にいた。「ヒト」は独り者で年は五十を越えていた。あくまでも想像だが「ヒト」は大酒飲みで貧乏だった。

Level 4

「ヒト」とは二年を共にした。別れはあっさりしたもので俺は「酒代」と交換に売られると同時に俺の一生はあっけなく終わる。売られた俺はあっという間に潰され肉塊となり胃袋へ。羽は「槍」の飾りに。俺の羽をあしらっただけの平凡な槍はそこそこの高値で売れたそうだ「鷹羽根の槍」と名づけられて。くだらない俺の人生で作った槍。実に滑稽だ。

Magic

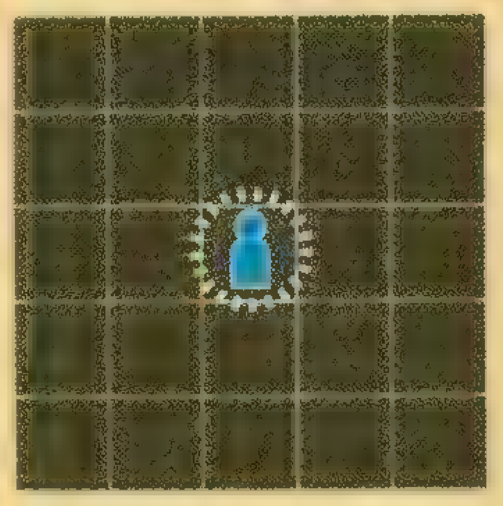
イノセントアイ

魔法チャージ速度 普通

周囲に衝撃波を発するため、囲まれた状況を打破する時に便利だ。



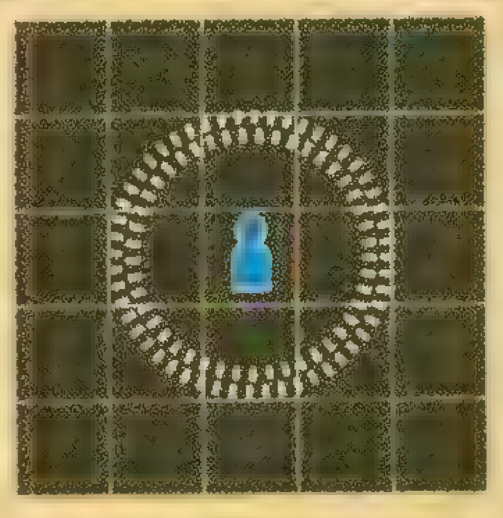
Level 1



【攻撃力】
32

【効果】
強力な衝撃波が発生し、周囲の敵を攻撃する。

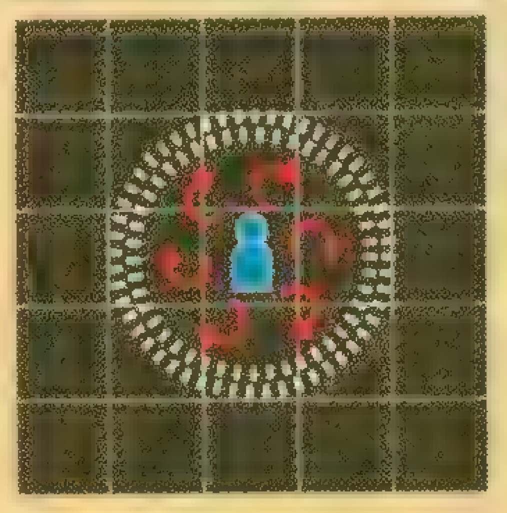
Level 2



【攻撃力】
42

【効果】
衝撃波がさらに強力になり、周囲の敵を攻撃する。

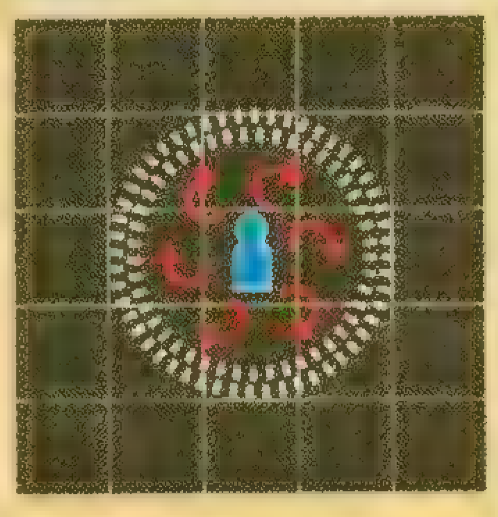
Level 3



【攻撃力】
54(16)

【効果】
衝撃波と共に、追加弾が6つ発射され敵を攻撃する。

Level 4



【攻撃力】
62(21)

【効果】
強大な衝撃波と10本の光の矢が、敵を攻撃する。

Axe 斧

使用可能キャラクター

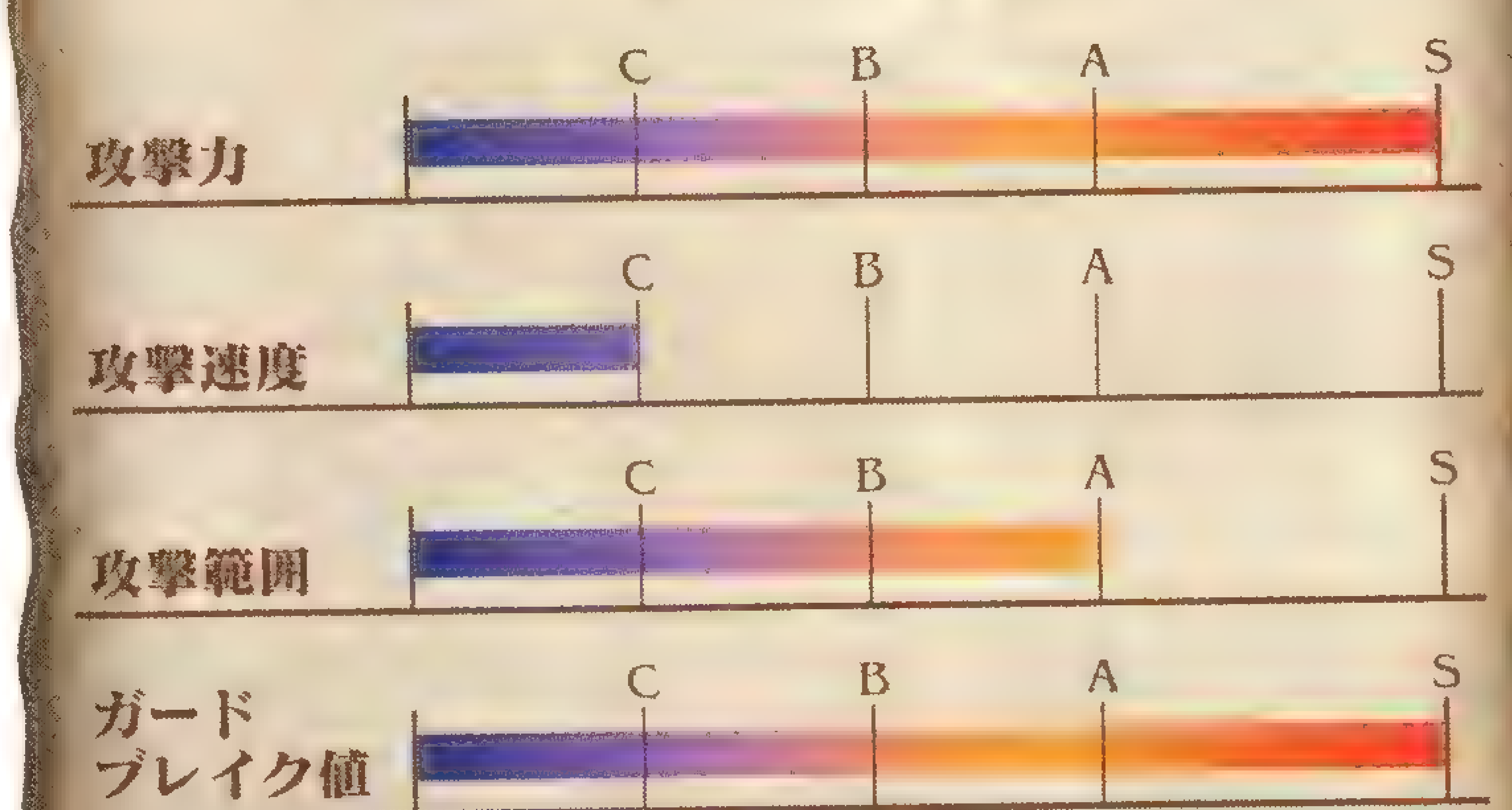


ユーリック

堅い守りを難なく斬り崩す

他の武器と比べると攻撃速度は遅いものの、ガードブレイク値が極めて高い。守りを堅めてくるタイプの敵との戦いでは欠かせない武器だ。また、モンスター系の敵に対して他の武器よりも多くのダメージを与えられるため、これらが出現する戦場でも主力として使うことができるだろう。なお、魔法の威力はそれほど高くはないが、周囲の敵を一掃できるものが多くなっている。攻撃速度の遅さをカバーしやすいので、積極的に使ってみると良いだろう。

《Basic Ability 基本能力》



Combination For Axe

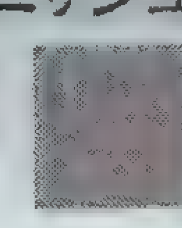
斧で修得するコンボ

風雲嵐剛舞

フィニッシュブローはないが、2段目と4段目で攻撃力、ガードブレイク値ともにかなり上昇するので、ここを確実に当てていきたい。

コマンド	□	□	□	□
攻撃力(%)	100	120	50	125
ガードブレイク値(%)	100	150	50	120

フィニッシュブロー



—

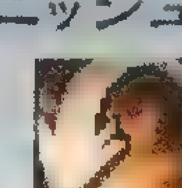


活殺破邪弾

ガードブレイク値は低めだが、攻撃力が高いため、前方の敵群を切り開くのに適する。3段目が弱いのでここで崩されないように注意。

コマンド	□	□	□	△
攻撃力(%)	100	120	50	185
ガードブレイク値(%)	100	150	50	100

フィニッシュブロー



直線攻撃型

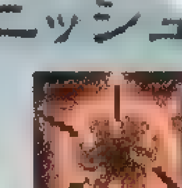


百列怒号刃

周囲一掃型ではあるが、ガードブレイク値がそこそこ高くなるため、比較的守りの堅い敵が周りを囲んできた場合などにも使いやすい。

コマンド	□	□	△	□
攻撃力(%)	100	120	60	250
ガードブレイク値(%)	100	150	145	120

フィニッシュブロー



周囲一掃型



龍神烈火斬

フィニッシュブローの段階で攻撃力が非常に高くなる。2段目でガードブレイク値が上がるので、ここから敵を崩すと効果が高くなる。

コマンド	□	○	△	△
攻撃力(%)	100	120	60	550
ガードブレイク値(%)	100	150	145	240

フィニッシュブロー
大ダメージ型

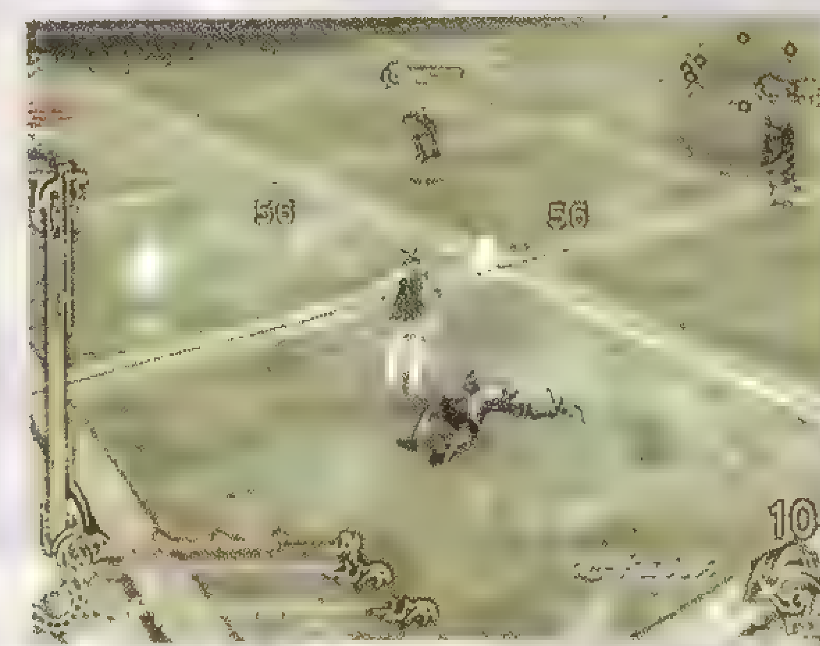


怒号百列刃

ガードブレイク値は多少あるものの、攻撃力がかなり低くなっているため、あくまで周囲の敵を吹き飛ばして体勢を立て直すための技。

コマンド	○	△	○	○
攻撃力(%)	100	50	100	50
ガードブレイク値(%)	100	80	140	120

フィニッシュブロー
周囲一掃型



風烈天破撃

フィニッシュブローでガードブレイク値が大きく上昇するため、敵の守りを崩すためにはここを確実に当てていくことが重要となる。

コマンド	□	△	□	△
攻撃力(%)	100	50	100	145
ガードブレイク値(%)	100	80	140	320

フィニッシュブロー
防御不能型



天破風烈撃

攻撃力は低めでダメージは期待できないが、ガードブレイク値が極めて高くなるため、どんなに堅い守りでも確実に崩すことが可能。

コマンド	○	△	△	○
攻撃力(%)	100	50	120	100
ガードブレイク値(%)	100	80	100	500

フィニッシュブロー
防御不能型



破邪活殺弾

直線攻撃型で、自ら高速で敵中に飛び込んでいくため、単に前方の敵を一掃するだけでなく、敵との距離を一気に縮めるのにも使える。

コマンド	□	△	△	△
攻撃力(%)	100	50	120	160
ガードブレイク値(%)	100	80	100	100

フィニッシュブロー
直線攻撃型



Combination Analysis
コンボ解析

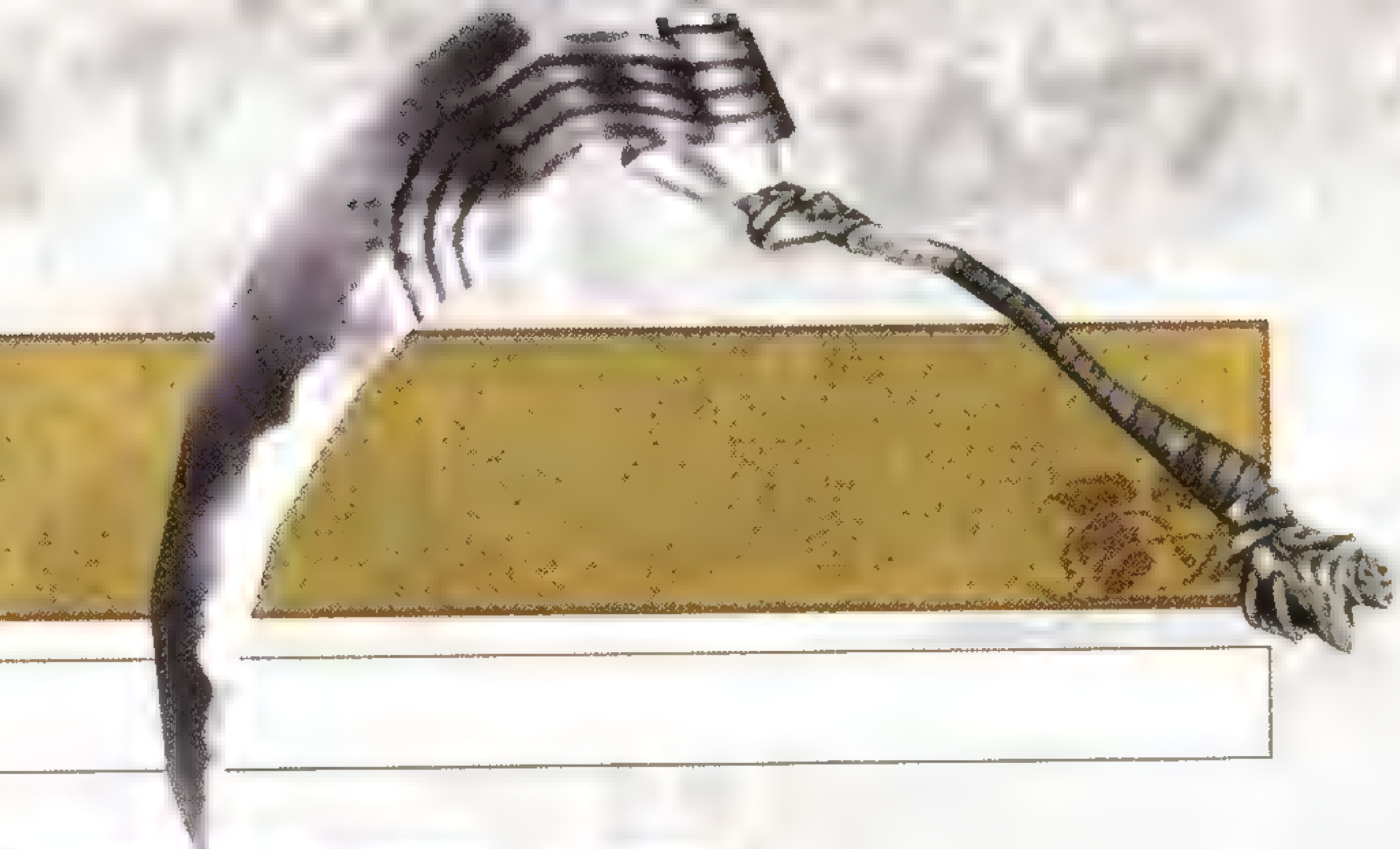
すべてのコンボが少ない入力数で出せるため使い勝手は悪くない。振りが遅いことから攻撃開始時の隙が大きくなってしまうため、先制攻撃でコンボを止められてしまうことがある。敵に接近される前に入力を始め、確実に出せるようにしよう。

Magic
For Axe
斧で有効な魔法

バーミリオンセル
➡前方に打ち出された火球から、敵を追跡して貫く矢が放たれる、斧最強の魔法。



Chap. 6 斧 Axe



ユーリックの斧

入手条件 ユーリック初期装備。

戦場に合わせて柔軟に戦える

ユーリックが最初から装備している武器で、攻撃力と比較してガードブレイク値が極めて高くなっている。このため、守りの堅い敵との戦いに向くが、直線攻撃型を2種類と、周囲一掃型のコンボを使えるため、多数の敵に囲まれやすい戦場でも十分に戦えるだけの能力を持つ。



←ガードブレイク値が非常に高いため、防御不能型コンボがなくても気にならない。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	47	112	40	—
Level 2	48	116	41	200
Level 3	50	120	43	2000
Level 4	55	125	46	5600

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	風雲嵐剛舞
Level 2	破邪活殺弾
Level 3	怒号百列刃
Level 4	活殺破邪弾

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1

命を刈り取る死神への供物を捧げ、自らの延命を祈ったある王が、若き美丈夫の首を落とす神器として造らせたこの斧は、実に数百人の生贄の血を啜っている。正に死神の振るう武器といってもよいだろう。

Level 2

毎月の祭事において王は、二人の生贄を選出した。一人に斧を振るわせもう一人の首を刎ねるのだ。そして翌月には、生き残った方の生贄を、新たに選んだ生贄に殺させる。
この祭事は王の存命中絶えることなく続けられ、王は百五十年を生きたと伝えられている。

Level 3

最後の月。生け贄に選ばれた二人の男は互いに親友同士だった。泣きながら親友を殺めた男は、王に向かって言い放つ。我が命、自ら死神に捧げ、友と黄泉路を逝こう…。
男の首を落とした斧は祭壇に突き刺さり、何者も引き抜くことは叶わなかった。生きすぎた王は壮絶な最期を遂げた。

Level 4

その斧はユーリックの手に渡った。斧はまた、死神への供物を、生贄を欲しているのだろうか。繰り返される流血の連鎖は、断ち切ることは叶わぬのだろうか。
それを知るのは死神のみであろう。

Magic

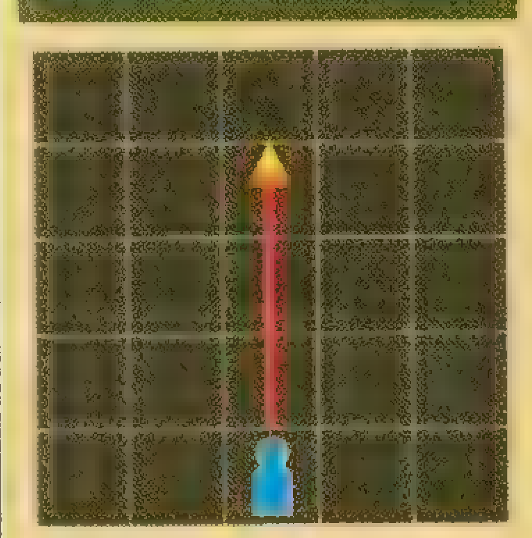
デッドリーファング

魔法チャージ速度 遅い

発動が遅いため、Level 4よりLevel 1を連発していくほうがいいだろう。



Level 1



【攻撃力】
36

【効果】
前方へ1本の牙が発射されて、その軌道上の敵を攻撃する。

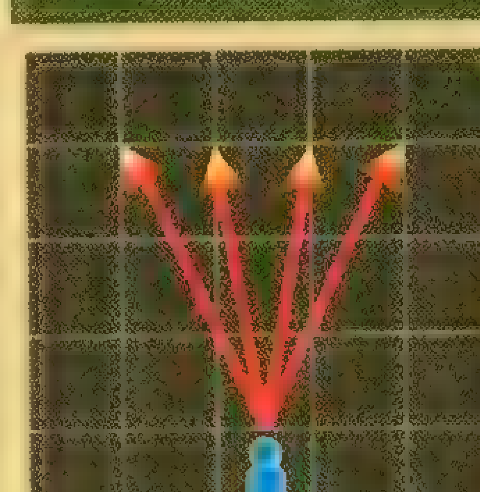
Level 2



【攻撃力】
42

【効果】
1本目に続いて2本目の牙が一直線に地上を走り攻撃する。

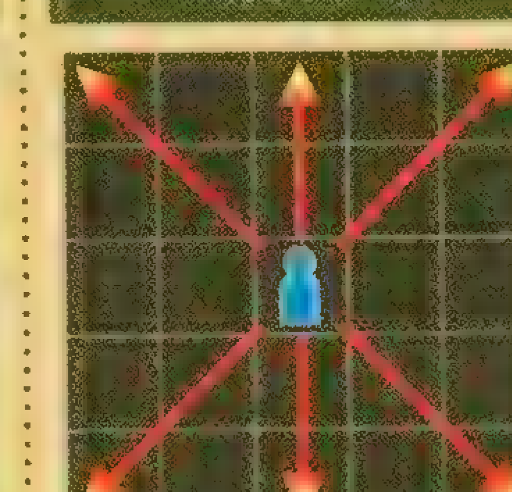
Level 3



【攻撃力】
50

【効果】
4本の牙が扇状に広がりながら前方に走り、広範囲を攻撃する。

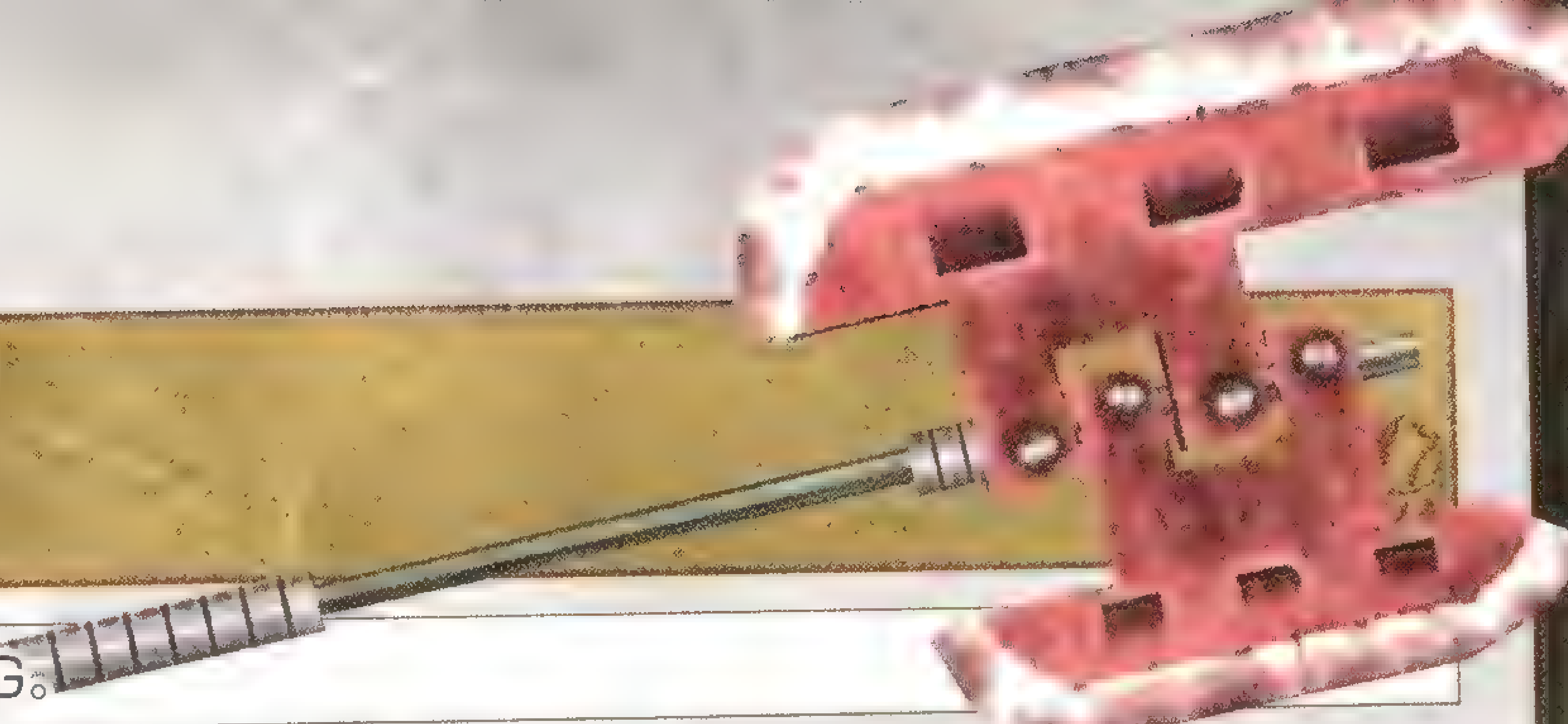
Level 4



【攻撃力】
75(75)

【効果】
6本の牙が出現、さらに追加弾も出現し敵を攻撃する。

赤の旋風



入手条件	第五章より石の村で購入可能。価格：7850G。

直線的な攻撃に秀でた斧

入手したばかりの時は多少攻撃力が低く感じるが、能力の伸びが良いため、十分に成長させれば使える武器になる。攻撃範囲が広く、直線攻撃型の活殺破邪弾と破邪活殺弾が使えるため、遠距離にいる敵や、狭い場所に密集した敵に対して効果的に攻撃できる。



⬅攻撃範囲の広さが魅力。風雲嵐剛舞を使っているだけで、敵集団を殲滅することも可能だ。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	50	112	45	−
Level 2	55	116	45	1400
Level 3	60	120	45	4200
Level 4	65	125	45	8400

✳修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	風雲嵐剛舞
Level 2	活殺破邪弾
Level 3	破邪活殺弾
Level 4	天破風烈撃

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

ふと声が聞こえたような気がし目が覚めた。耳元で悪魔のような囁き声が聞こえた。
まだ足りない。まだ足りないんだ。間違いなく、その斧から囁くように声が聞こえた。

Level 2

その日からの魔術師は何かに憑依されたかのような顔つきに変貌していった。その面影はかつて王国を恐怖に震え上がらせたあの義賊を思わせた。

Level 3

斧の中で時を、ひたすら時を待っていた義賊は、力を解放していった。さすがに魔術師も必死に抑えようとした。しかしついに義賊は魔術師の精神を乗っ取ってしまった。

Level 4

外見は高名な魔術師であるが故に王宮の貴族達は、魔術師の行いを止めることをしなかった。
王国は無残な終焉を迎えた。
しかし、魔術師は生きている…。

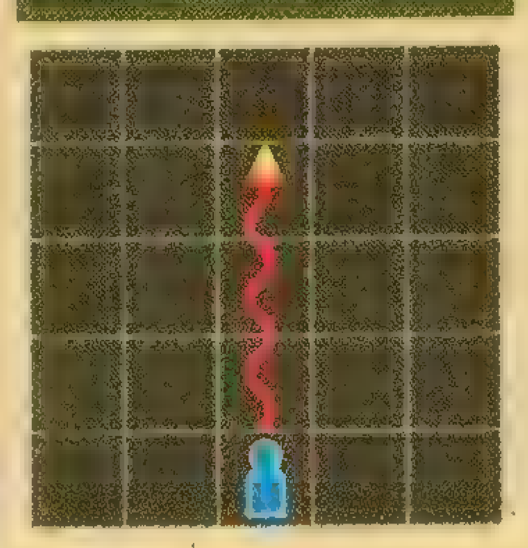
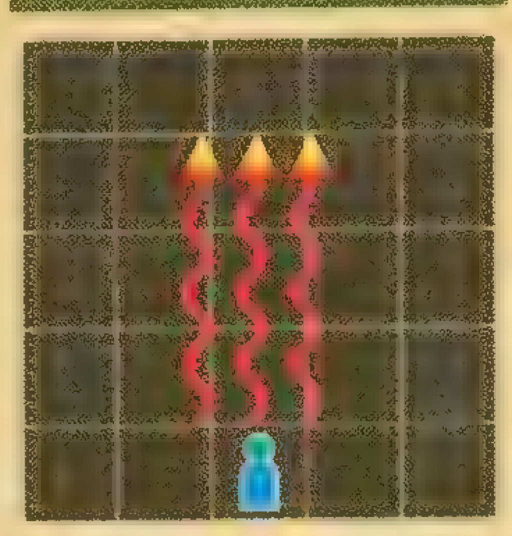
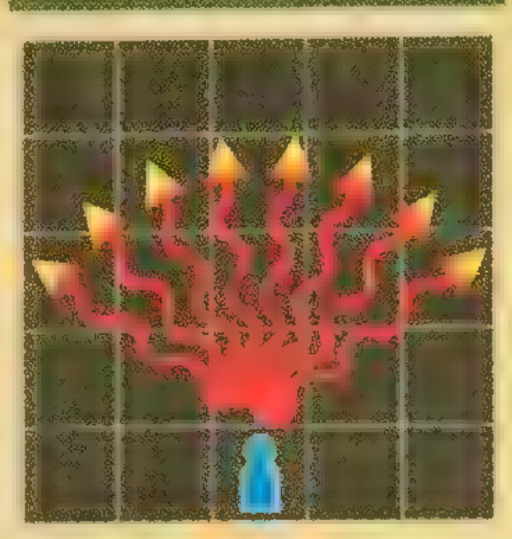
Magic

ウィングオブサラマンダー

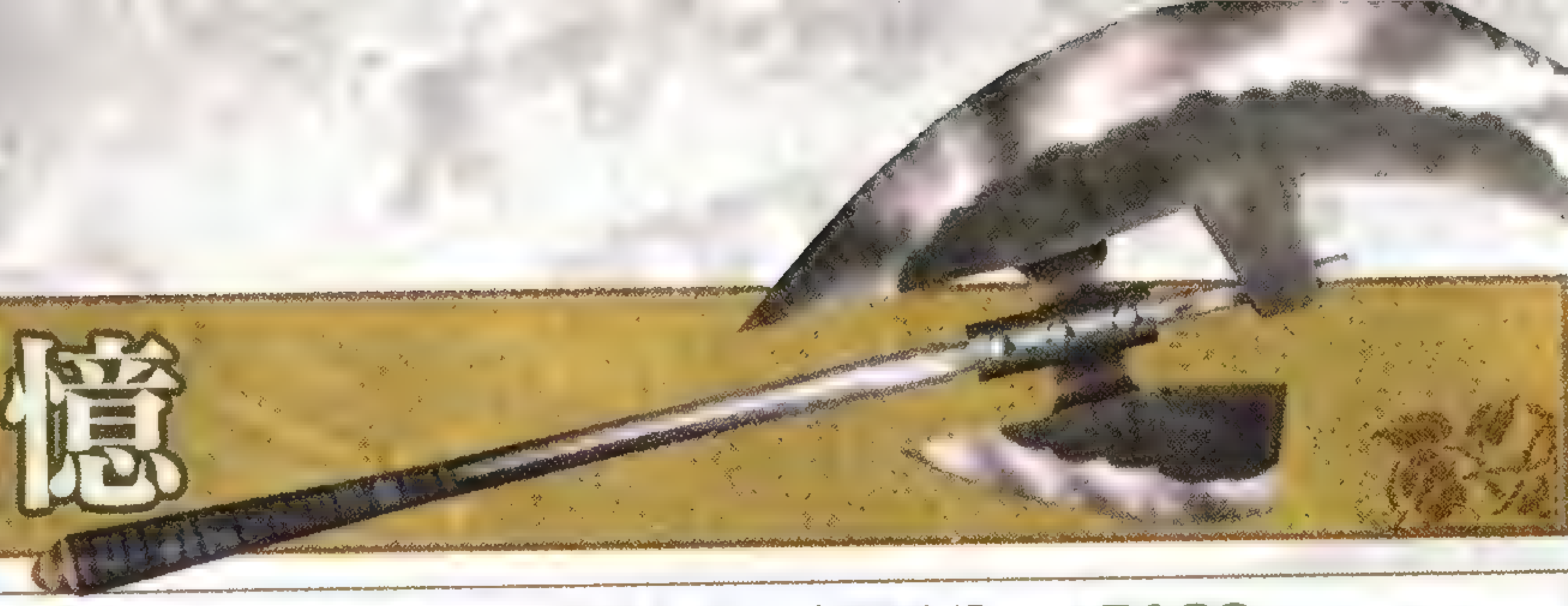
魔法チャージ速度	普通

前方への攻撃範囲は優秀。ただし背後からの攻撃には気を付けよう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 40	【攻撃力】 55	【攻撃力】 68	【攻撃力】 70(60)
【効果】 1本の炎が波のように地表を這い、前方にいる敵を攻撃する。	【効果】 炎の波が2つ並んで走り、より広い範囲の敵を攻撃する。	【効果】 3つの炎の波が地表を這い、前方の広い範囲にいる敵を攻撃。	【効果】 8つの炎の波が前方に発生。さらに追加弾も出現する。

Chap. 6 斧 Axe



処刑台の記憶

入手条件 第五章五節「宝光の直轄区」。増援のデスポッドAを倒すと、正門の前に出現する。➡P122

成長すると直線攻撃型になる

攻撃力は標準的だが、斧としてはガードブレイク値が若干低い。それでも通常の敵と戦うには十分の値だ。Level3と4で直線攻撃型のコンボが使えるようになるので、前方に密集した敵への攻撃に使いやすい。十分に成長させたら、多数の敵に対して遠距離から攻撃する使い方が良いだろう。



⬅密集した敵の群れには効果的な打撃が与えられるため、血路を切り開く武器として役に立つ。

Weapon Data

✳基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	54	92	20	–
Level 2	55	99	25	1240
Level 3	56	106	30	3480
Level 4	58	116	30	7240

✳修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	風雲嵐剛舞
Level 2	龍神烈火斬
Level 3	破邪活殺弾
Level 4	活殺破邪弾

【攻撃範囲▶広い】



✳Story

Level 1

"斧" は考えていた……。
『私は…幾人の首を刎ねただろう』
悪人、反逆者、革命家、政治家……
中には全く罪のない人間もいた…。
もう何も覚えていない。ただ一人、
あの男……いや、男と言うには早い、
あの少年を除いて…。

Level 2

その少年は、断頭台に頭を置いても
全く動じる気配がなかった。
どんな屈強な男でも卑劣な悪人でも
死を目前にすると、わずかな希望や
行き場のない絶望が精神を支配する。
それは刎ねる瞬間、わが刀身から
直接伝わってくるのだ。

Level 3

しかし！彼は他の誰とも違った！
彼の精神はただ希望が溢れていた。
それは狂信的に心酔する者の持つ
偽りの希望ではなく、彼自身が望
み、悟り、己が意志でこの場にい
るということ！彼の、その清らか
な精神は物言わぬこの私が叫びた
くなる程であった。

Level 4

彼の刑は執行された……。
処刑を見に来た多くの群衆の中に、
隠れながら涙する若者達がいた。
その涙の意味は、私にはわからぬ。
ただ、彼の希望と、そして未来は、
若者の涙と共に語り継がれる……。
それだけは私にも確実にわかった。

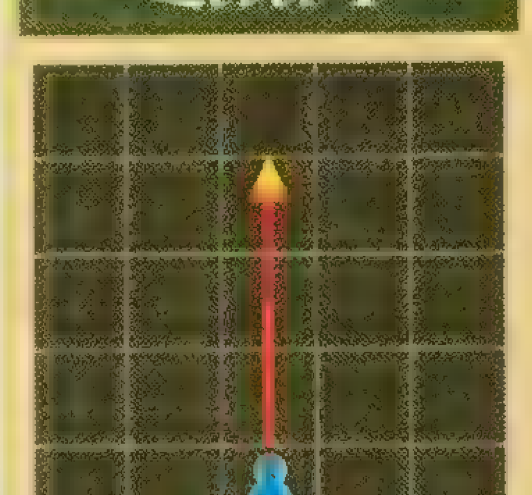
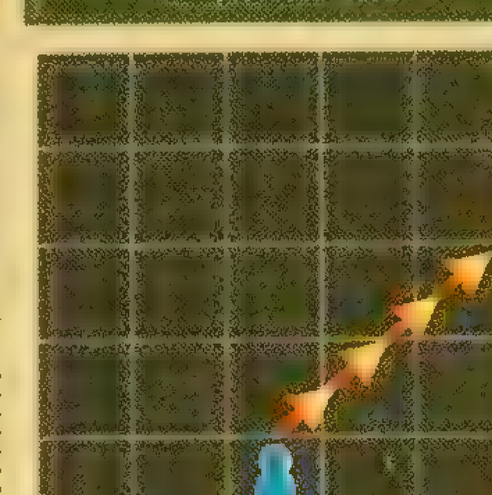
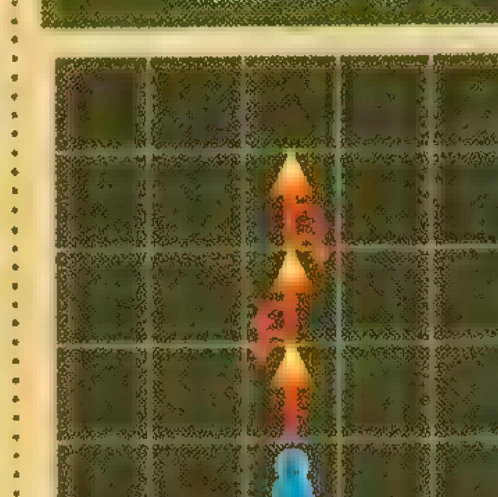
Magic

ボイスオブギルティ

魔法チャージ速度 遅い

Level4だと、メインの魔法自体に攻撃力はないが、追加弾が多数出現する。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 20	【攻撃力】 36	【攻撃力】 46	【攻撃力】 0(39)
【効果】 1つの亡者の魂が敵を追跡して貫き、爆発する。	【効果】 3つの亡者の魂が出現し、敵を見つけると次々に襲いかかる。	【効果】 亡者の魂は5つになり、周囲にいる数多くの敵を貫く。	【効果】 亡者の魂から追加弾が発射され、敵を攻撃する。

不浄なる斧

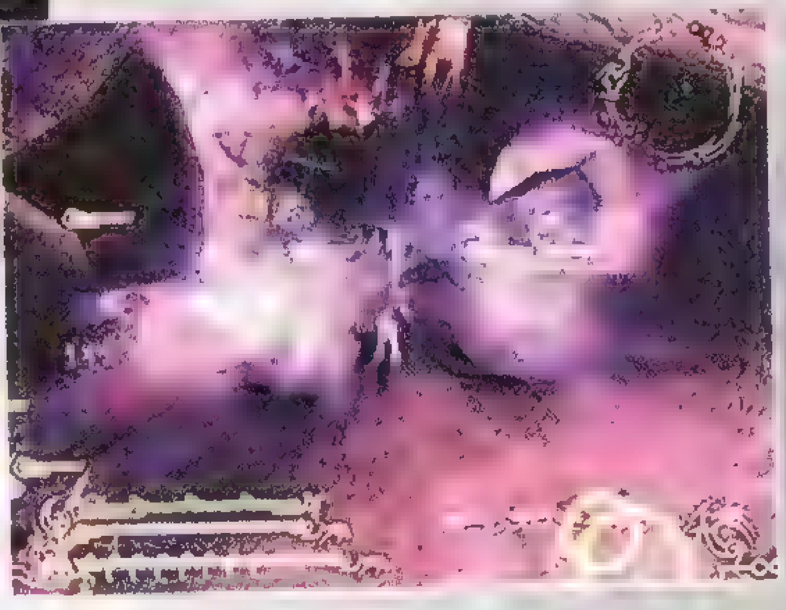
入手条件 第七章より砂の村で購入可能。価格：24800G。

単体の敵に力を発揮する

攻撃力、ガードブレイク値がともに高く、1周目で手に入る武器としては最高の性能を持つ。特に、Level3と4では防御不能型コンボを2種類覚えるため、守りの堅い敵に対しては無類の強さを発揮する。しかし、攻撃範囲が狭いことと、周囲一掃型のコンボを持たないため、多数の敵に囲まれるような状況では扱いにくい。1対1の状況で装備させるといいだろう。



⬅防御不能型のコンボが充実しているため、敵の守りを崩すのには最適。若干遠めから使っていこう。



➡周囲一掃型のコンボがないので、敵に囲まれたときには魔法で対処。自分の周囲に展開するので便利だ。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	86	138	24	–
Level 2	90	144	25	3450
Level 3	96	154	28	10350
Level 4	104	166	34	24150

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	風雲嵐剛舞
Level 2	龍神烈火斬
Level 3	天破風烈撃
Level 4	風烈天破撃

【攻撃範囲▶狭い】



✻Story

Level 1
汚れた魂の魔術師により、火トカゲが封じ込められた斧。持つ者の心に他者への憎悪を囁きかけ、狂気へと駆り立てる。

Level 2
この斧を手に入れたこそ泥は、その力で瞬く間に近隣の砦を制し、大きな山賊団の首領となった。

Level 3
この斧を手に入れた小姓は、比類なき武勇で手柄を得て、大きな騎士団の千人隊長となった。

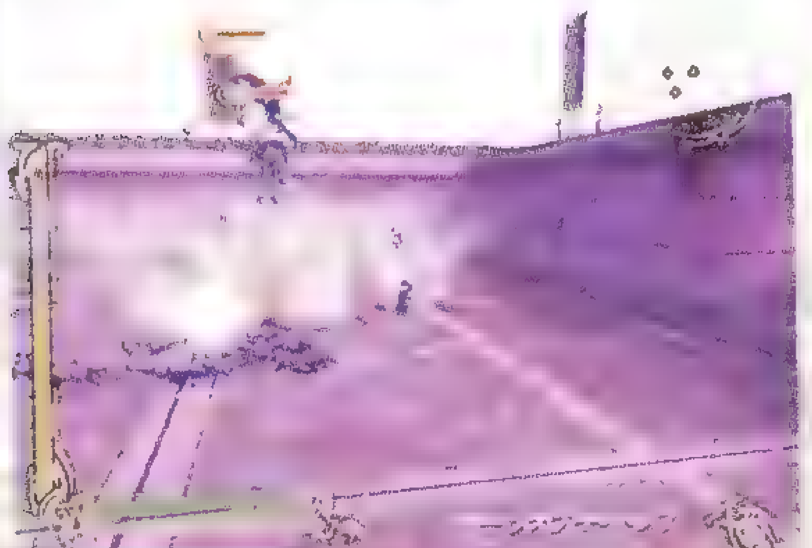
Level 4
ただし、山賊団の首領も、騎士団の千人隊長も、最後は敵味方構わずに殺戮を行い、自らの部下に殺されたという。

Magic

ホーンオブナイトメア

魔法チャージ速度 普通

緊急回避には、自分の周囲に魔法を展開するLevel 1を使っていこう。



Level 1



【攻撃力】
28

【効果】
体に巻きつくように死者の魂が出現し、敵を攻撃する。

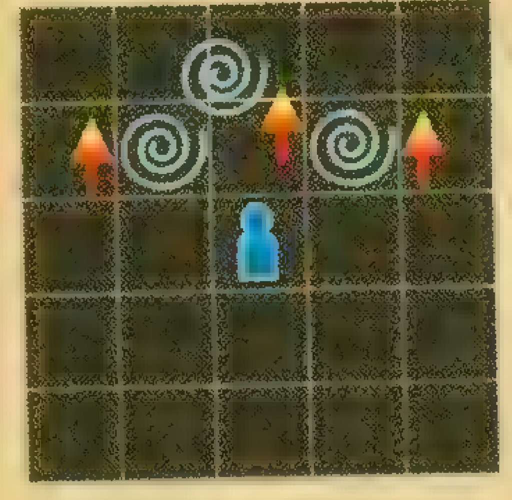
Level 2



【攻撃力】
36

【効果】
死者の魂が2つに増え、周囲の敵を攻撃していく。

Level 3



【攻撃力】
44

【効果】
3つの死者の魂が体を離れて自由に動き、敵を攻撃する。

Level 4

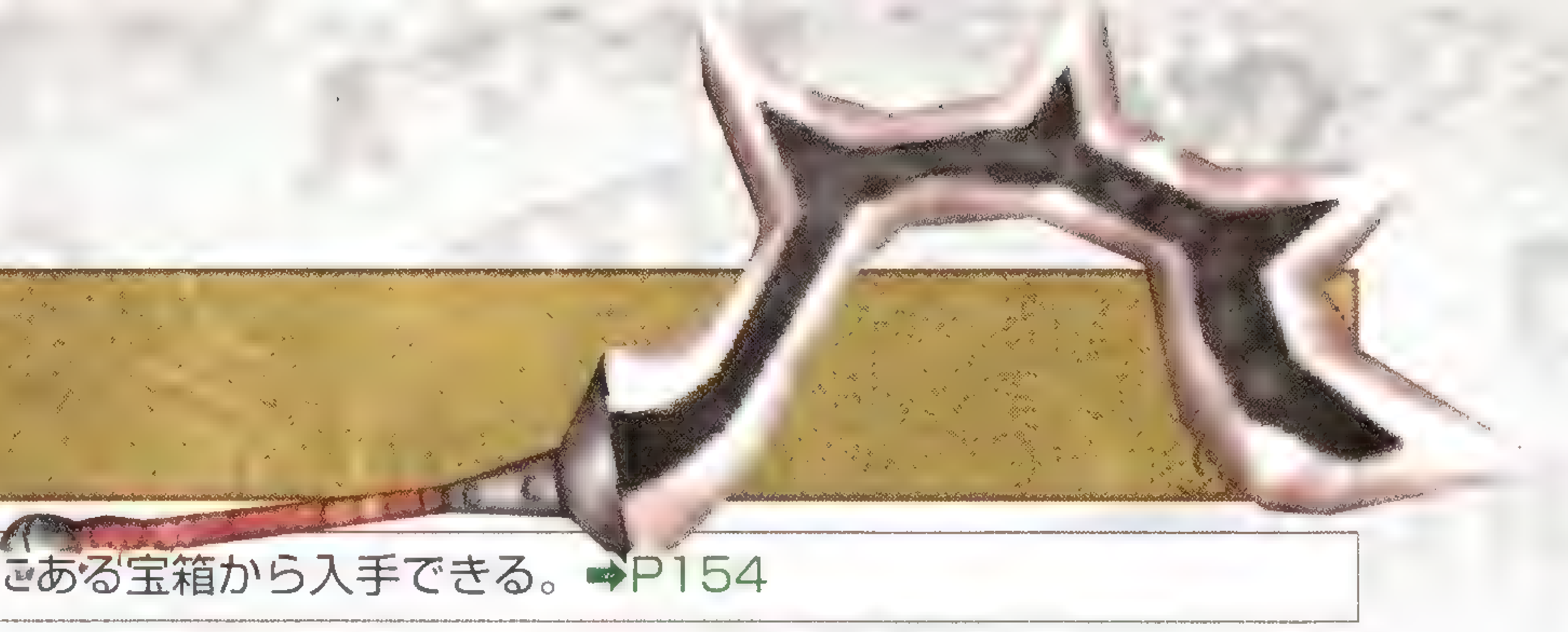


【攻撃力】
50(30)

【効果】
前方に撃ち出された死者の魂から追加弾が出現する。

Chap. 6 斧 Axe

悲しみの棘



入手条件	第七章六節「大神殿」。B1Fの南の部屋にある宝箱から入手できる。➡P154

多数の敵との乱戦に強い

能力的には十分に高く、さらに周囲一掃型コンボが2種類使える。多数の敵に周りを囲まれてしまうような場合に高い威力を発揮するだろう。しかし、ガードブレイク値は高いものの、防御不能型や大ダメージ型のコンボは持っていない。敵集団を相手にする時に使っていこう。



⬅攻撃範囲が広いため、周囲一掃型のコンボを使えば、多数の敵を一気に殲滅できる。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	80	144	40	–
Level 2	84	151	41	2560
Level 3	88	158	43	7680
Level 4	90	162	46	17920

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	風雲嵐剛舞
Level 2	怒号百列刃
Level 3	百列怒号刃
Level 4	活殺破邪弾

【攻撃範囲▶広い】



✻Story

Level 1

「…クイタイ」
ホブゴブリンの彼は、いつもどおり指導者の手伝いをすることにした。大抵は雑用をすることで食欲は満たされていたが、この日は何をすることもなく食べ物をあてがわれた。明晩人間の村落を襲うということだったが、さておき食欲は満たされた。

Level 2

果たして彼らは攻め込んだ。彼らが襲った村落の人間は必死で抵抗し、戦いは激化した。
熾烈な殺し合いの最中、彼は井戸に落ちてしまった。何とか上れそうであったが、彼は井戸の底で禍々しい形状の鎌を見つけた。それは歪んだ付与魔術師の失敗作であった。

Level 3

この鎌は相手に勝ちたいという欲求が増幅される、というように作られた筈だった。だが、実際にはさまざまな欲求が抑えられなくなる呪われた鎌であり、使われなくなっていた。鎌を手にした彼は、井戸から出ると、膨れ上がった食欲と殺戮の衝動のままに、人間を屠っていった。

Level 4

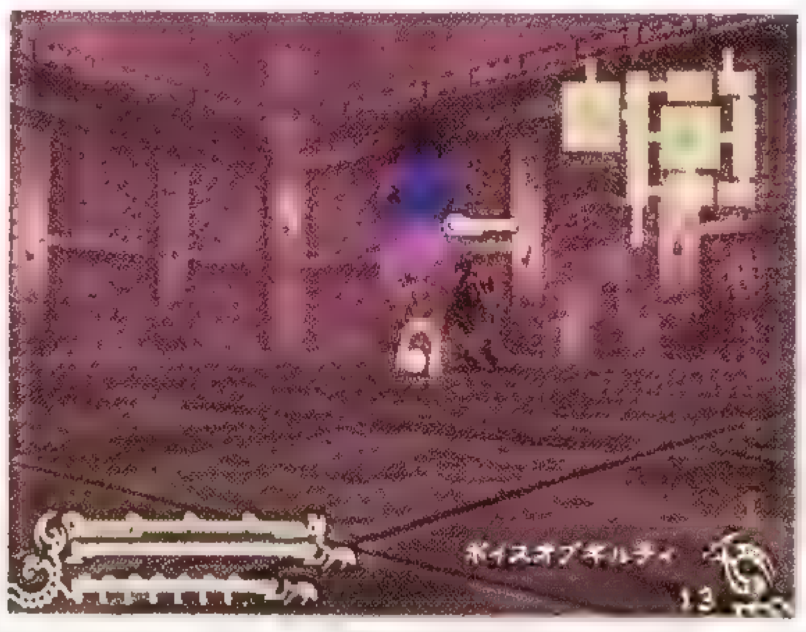
鎌の呪いは凄まじく、人間が目の前からいなくなると、彼は他のゴブリン達に襲いかかっていった。
しかし、同族を殺しつくすも満たされず、ついに彼は自身に刃を向けるに至った。
残された鎌は、死体が地に還る頃美しいエルフに拾われたという。

Magic

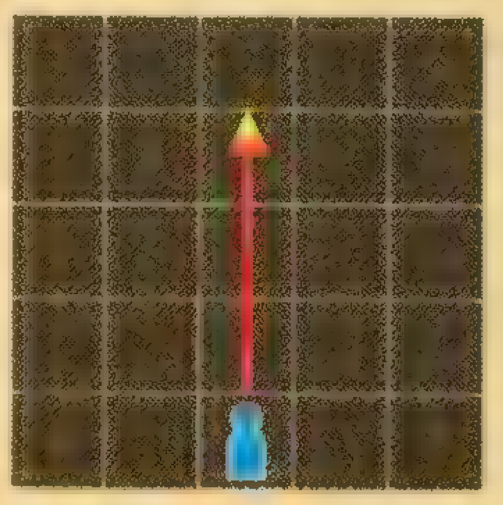
ボイスオブギルティ

魔法チャージ速度	遅い

追尾効果を持つため、移動しながらの発動でも狙いを外しにくい。



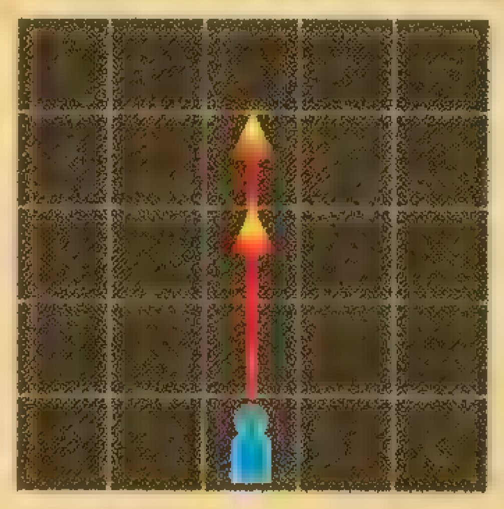
Level 1



【攻撃力】
20

【効果】
1つの亡者の魂が敵を追跡して貫き、爆発する。

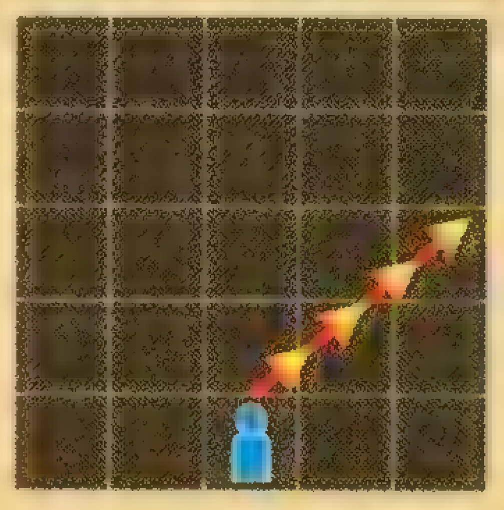
Level 2



【攻撃力】
36

【効果】
3つの亡者の魂が出現し、敵を見つけると次々に襲いかかる。

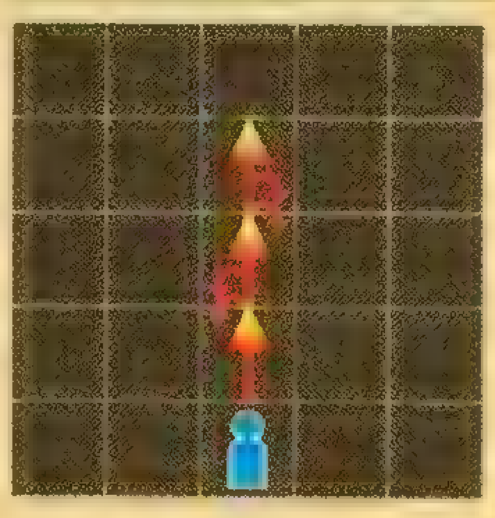
Level 3



【攻撃力】
46

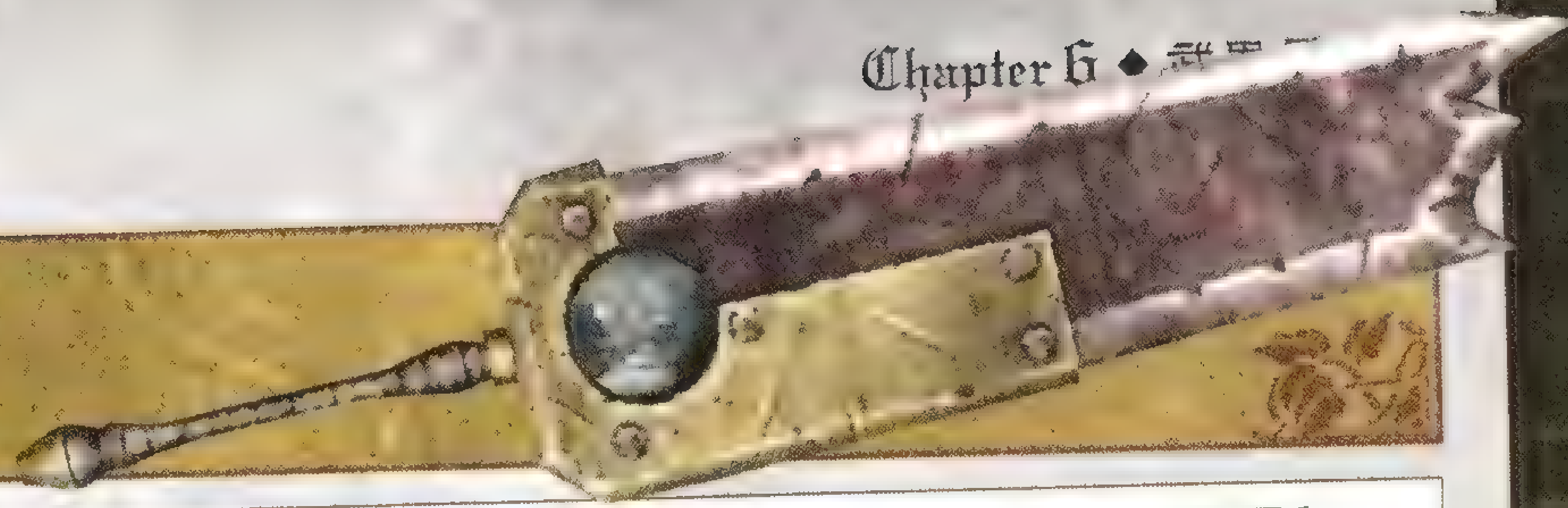
【効果】
亡者の魂は5つになり、周囲にいる数多くの敵を貫く。

Level 4



【攻撃力】
0(39)

【効果】
亡者の魂から追加弾が発射され、敵を攻撃する。



折れた鉄塊

入手条件 2周目、第三章三節で出現するフリーミッション「大神殿中庭」。4回目のステージで出現。➡P251

最高のガードブレイク値を持つ

攻撃速度が遅く扱いが難しいが、攻撃力とガードブレイク値の高さは数多くの武器の中でも最高のものとなっている。このため、動きの素早い敵は苦手とするが、オーガのように強力ではあるが動きの遅い敵に対してはどの武器よりも効果的にダメージを与えられる。



⬅ほとんどの敵のガードを、一撃で崩すことが可能。単純に振り回しているだけで敵を半壊できる。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器 Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	140	280	8	–
Level 2	160	300	12	9250
Level 3	180	320	16	27750
Level 4	200	340	24	64750

✻修得コンボ

修得武器 Level	コンボ名
Level 1	風雲嵐剛舞
Level 2	百列怒号刃
Level 3	怒号百列刃
Level 4	龍神烈火斬

【攻撃範囲▶広い】



Chap. 6 斧 Axe

✻Story

Level 1

かつて世界で最も大きな剣と称され
見る者をその迫力で圧倒していた
雄姿は見る影もなく、
剣というにはあまりにも惨めな塊に
変わり果てていた。

Level 2

剣が健在でいた時代。
以前の持ち主は、この剣をとても人
の力では扱えない代物までに鍛え上
げ、それでもまだ何かに取り憑かれ
るように、刀身に使える素材を探し
集めた。躯から鎧を剥ぎ取り、武器
を奪い骨をも抜き出しては、打ち合
わせ剣の一部としていた。

Level 3

次第に剣は斑に色を変え、剣先に
行くほど赤黒く伸びていく。
その相反する色は、まるで隠り世と
現世の境にも見えた。
ある時、子供をさらい生きたまま
製錬し剣に打ち込んだが、決して
交わることはなく、赤黒い鉄は
すべて砕け散ってしまった。

Level 4

剣は再び比類なき巨体を誇示させる
ために新たなる刀身と、その身を
鍛えられる者を探し続けている
らしい。

Magic

ホーンオブナイトメア

魔法チャージ速度	普通

MP増加率が低いので、緊急回避用のLevel1をメインに使っていこう。



Level 1



【攻撃力】
28

【効果】
体に巻きつくように死者の魂が出現し、敵を攻撃する。

Level 2



【攻撃力】
36

【効果】
死者の魂が2つに増え、周囲の敵を攻撃していく。

Level 3



【攻撃力】
44

【効果】
3つの死者の魂が体を離れて自由に動き、敵を攻撃する。

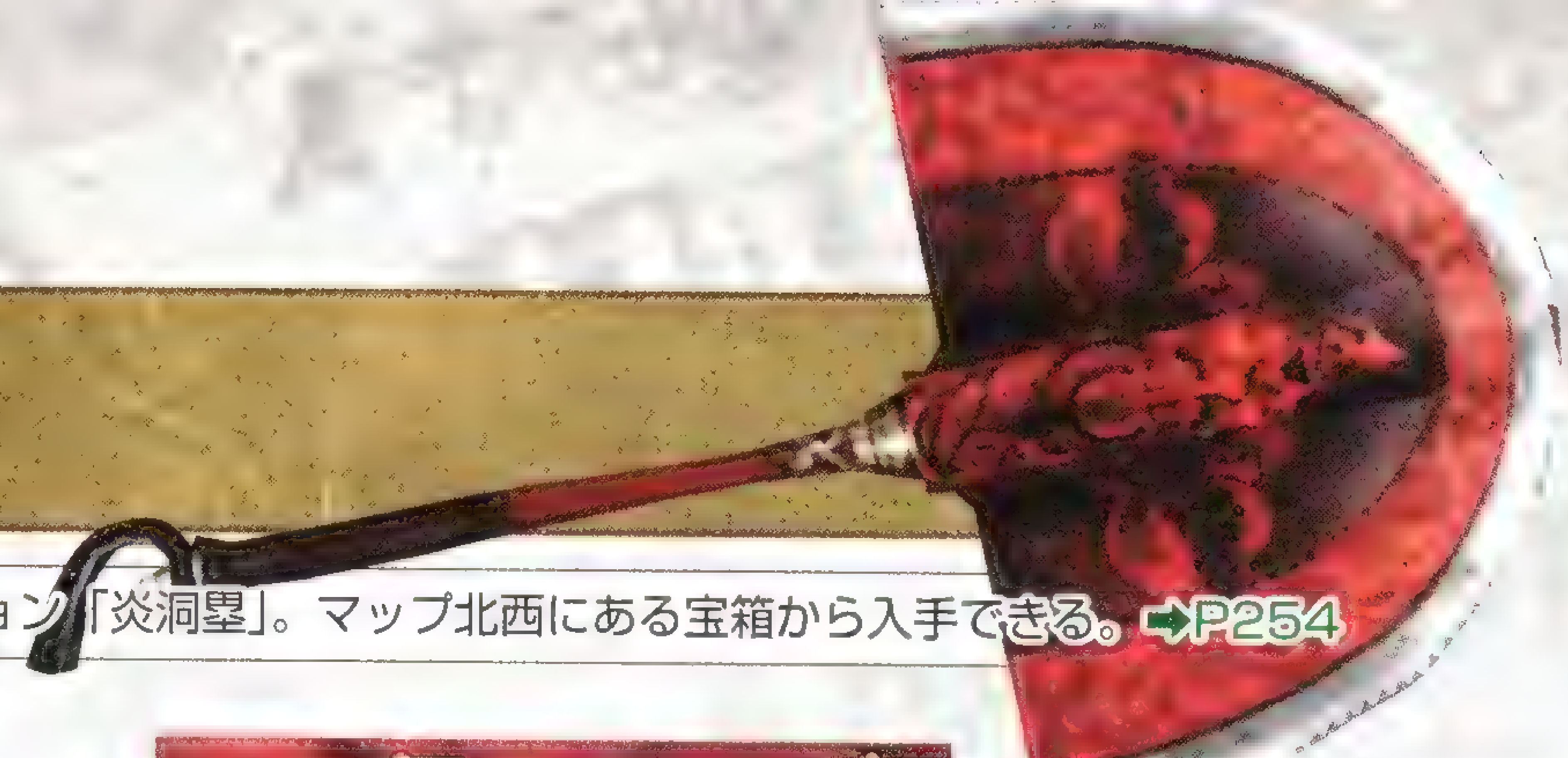
Level 4



【攻撃力】
50(30)

【効果】
前方に撃ちだされた死者の魂から追加弾が出現する。

ザンポの斧



入手条件 2周目以降、第五章で出現するフリーミッション「炎洞塁」。マップ北西にある宝箱から入手できる。➡P254

強力なコンボを使いこなそう

攻撃力、ガードブレイク値とも標準的でバランスが良い。攻撃範囲は普通だが、防御不能型、周囲一掃型、直線攻撃型と、コンボの種類が充実しているため、これらを十分に使いこなせれば、あらゆる戦いに対応できるようになるため、かなり使いやすい武器といえる。



⬅魔法は少しチャージに時間がかかるものの、かなり強力。遠距離から発動させていこう。

Weapon Data

＊基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	128	218	40	–
Level 2	138	248	41	5350
Level 3	148	266	43	16050
Level 4	158	284	46	37450

＊修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	風雲嵐剛舞
Level 2	風烈天破撃
Level 3	百列怒号刃
Level 4	破邪活殺弾

【攻撃範囲▶普通】



＊Story

Level 1

小さな農村のはずれの小屋に、一匹のネズミと暮らす男がいた。男は醜い容姿の持ち主で、その不気味さから、村中で疎まれていたが、心根のやさしい男だった。
時として村の子供から石を投げられることがあっても、常に笑顔を絶やすことはなかった。

Level 2

どうにかして不気味な男を追い出そうとした村人達は、男の飼っているネズミが穀物を荒らしたと因縁をつけ、男のネズミを捕まえ、首を切り落として殺してしまった。

Level 3

ただ一人の友人を亡くした男は正気を失った。
人とも思えぬ雄叫びをあげながら、手にした斧で、老人から子供まで村人全員の首を刎ねてまわり、首の山を築き上げた。
そして最後に首を一つ足すように、そこで自らの首を刎ねて絶命した。

Level 4

首の山から発見された凶器の斧は、村人の血を吸った金属の部分が真っ赤に染まっていた。
後にこの斧の持ち主となる封印騎士団のザンポは、この斧で獲物を切り裂く瞬間の感触に、自分の失った味覚の幻影を見ていたのだろうか。

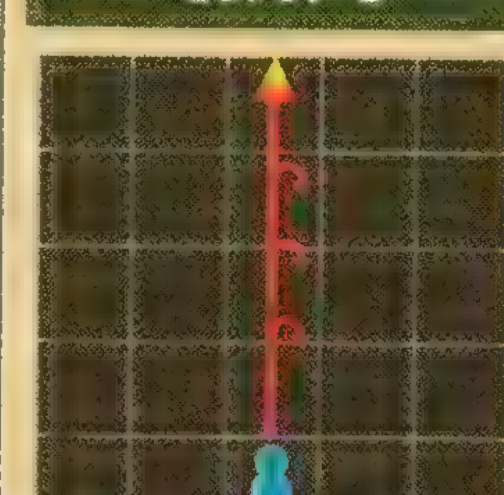
Magic

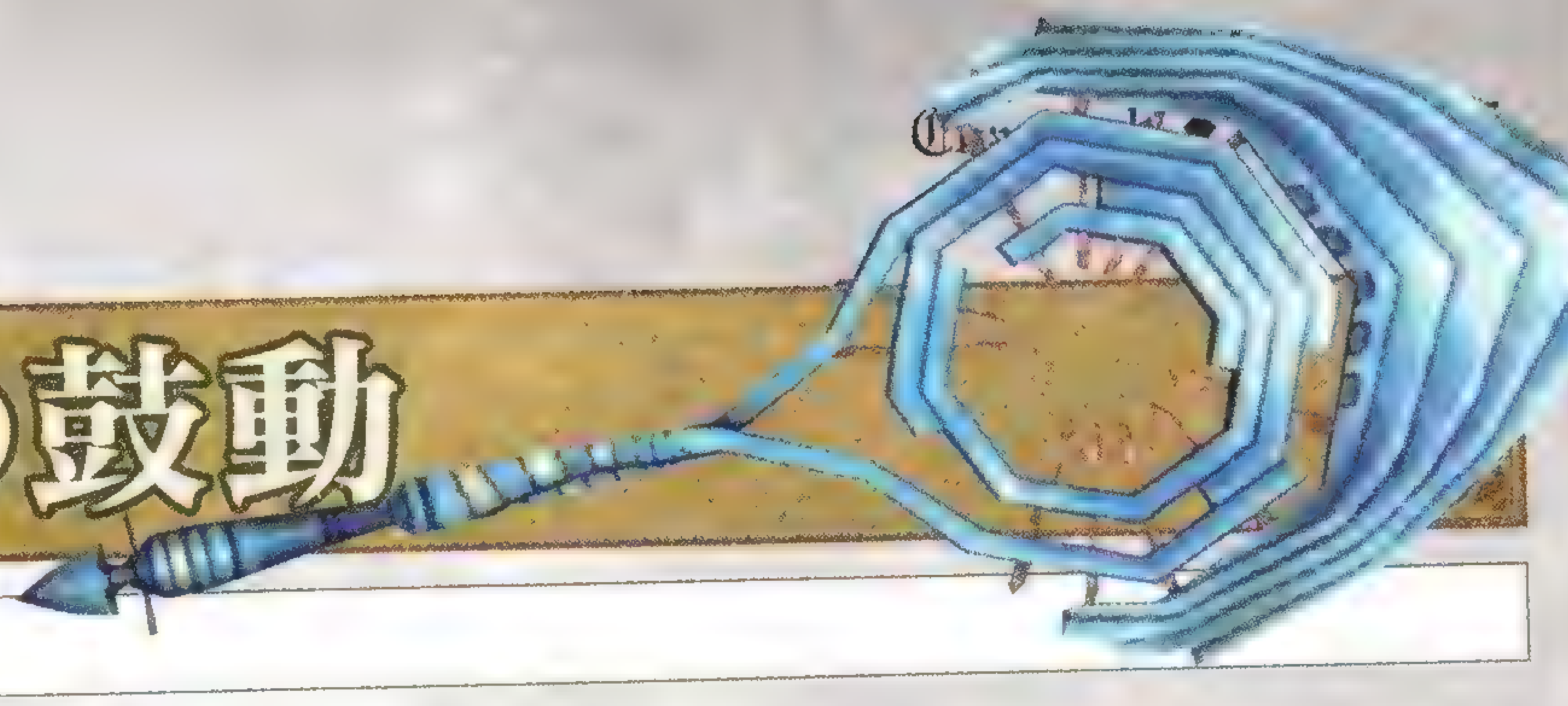
バーミリオンセル

魔法チャージ速度	遅い

チャージ速度が遅いため、乱戦時ではなく、敵が近付く前に使っていこう。



Level 1	Level 2	Level 3	Level 4
			
【攻撃力】 30(12)	【攻撃力】 45(10)	【攻撃力】 60(13)	【攻撃力】 85(15)
【効果】 1つの火球が前方に飛び、それから追尾弾も発射される。	【効果】 火球の数が2つに増え、さらに追尾弾も発射される。	【効果】 火球が3つになり、それらからも追尾弾も発射される。	【効果】 4つの火球が放たれ、さらに追加弾の数も増える。



封斧・破天の鼓動

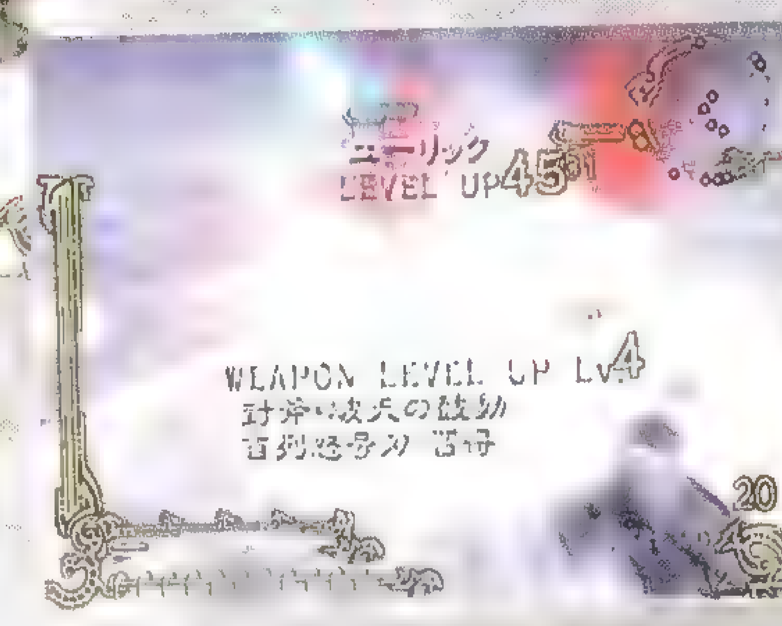
入手条件 2周目クリア時のボーナスとして入手。

強力でバランスの取れた能力を持つ

斧の中でも最高クラスの攻撃力とガードブレイク値を誇る強力な武器。さらに、コンボを直線攻撃型、防御不能型、周囲一掃型とバランスよく覚えていくため、どんな敵にも対応しやすい。また、経験を積んで成長するとガードブレイク値がよく伸びるため、防御不能型のコンボと合わせて、守りの堅い敵に対して特に効果の高い武器になる。



⬅能力のバランスが良いため、どんな状況でも使いやすい。MP増加率も高いため、魔法を連発しやすいのも利点。



➡必要経験値がかなり多いので、敵が多数出現するフリーミッションを何度も行い、武器Levelを上げていこう。

Weapon Data

✻基本ステータス

武器Level	攻撃力	ガードブレイク値	MP増加率(%)	必要Exp
Level 1	130	234	80	−
Level 2	142	255	82	6250
Level 3	154	277	86	18750
Level 4	168	302	92	43750

✻修得コンボ

修得武器Level	コンボ名
Level 1	風雲嵐剛舞
Level 2	破邪活殺弾
Level 3	風烈天破撃
Level 4	百列怒号刃

【攻撃範囲▶普通】



✻Story

Level 1
かの地に武具の名匠あり。
神に弄ばれる世界を憂い
神の力に打ち勝つ武具を
生み出すことを決意す。

Level 2
神に抗うは、封印の力。
封印の力、即ち女神の力。
名匠は女神の力を武具に封入す。

Level 3
かの女神は、
御使いにより内に卵を秘める
女の力を以て災厄を封じる術を
授かったという伝説の女神。

Level 4
宿るは「時」。色なき結晶は、
時間、空間、次元を統べる
おおいなる時間を宿す。

Magic

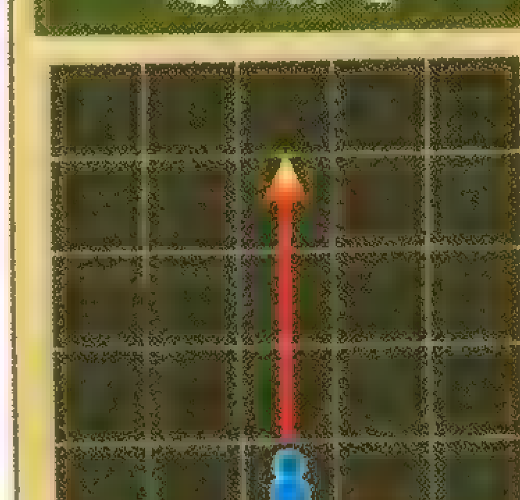
デッドリーファング

魔法チャージ速度 普通

MP増加率の高さから、緊急回避以外にも気兼ねなく使っていける。



Level 1



【攻撃力】
36

【効果】
前方へ1本の牙が発射されて、その軌道上の敵を攻撃する。

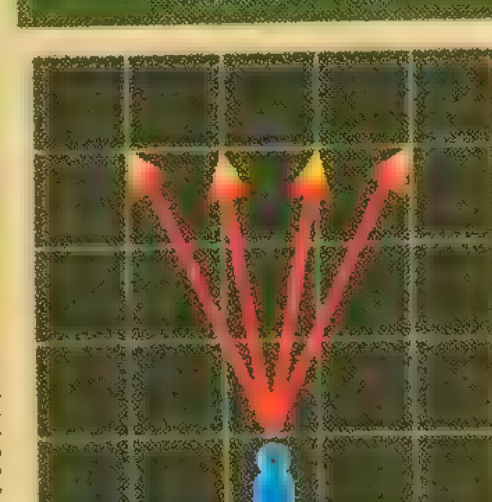
Level 2



【攻撃力】
42

【効果】
1本目に続いて2本目の牙が一直線に地上を走り攻撃する。

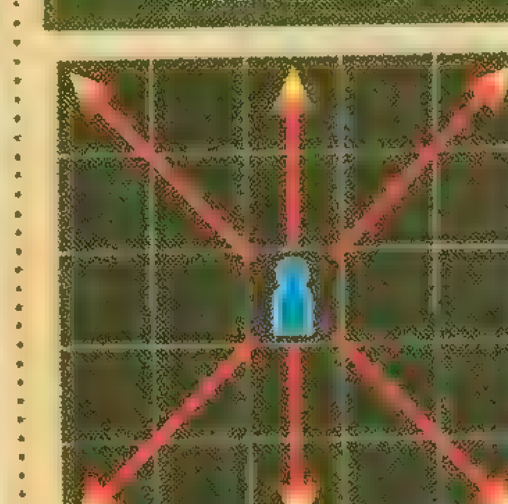
Level 3



【攻撃力】
50

【効果】
4本の牙が扇状に広がりながら前方に走り、広範囲を攻撃。

Level 4



【攻撃力】
75(75)

【効果】
6本の牙が出現、さらに追加弾も出現し敵を攻撃する。

Chap. 6 斧 Axe

Column 3 性能別武器ランキング

ここでは武器の各性能ごとに、ランキングを紹介している。トップにある武器は、どれも戦闘で役立つものばかりだ。

性能ごとのランキングを紹介

攻撃力、ガードブレイク値、MP増加率、魔法攻撃力の4つの項目で、それぞれの上位にある武器を紹介する。どれも入手するのが後半となるが、驚くほどの性能の高さを見せてくれるだろう。

攻撃力



1位 深い闇

攻撃力 220



⬅重装備ジスモアが使っていた長剣。凄まじい攻撃力を誇る。

順位	武器名	攻撃力
2位	折れた鉄塊	200
3位	封剣・破天の旋律	168
3位	封斧・破天の鼓動	168

ガードブレイク値

1位 折れた鉄塊

ガードブレイク値 340



⬆折れてはいるが、その威力は折り紙つきだ。

順位	武器名	ガードブレイク値
2位	封斧・破天の鼓動	304
3位	ザンボの斧	284

MP増加率

1位 封杖・破天の詠歌

MP増加率 165%

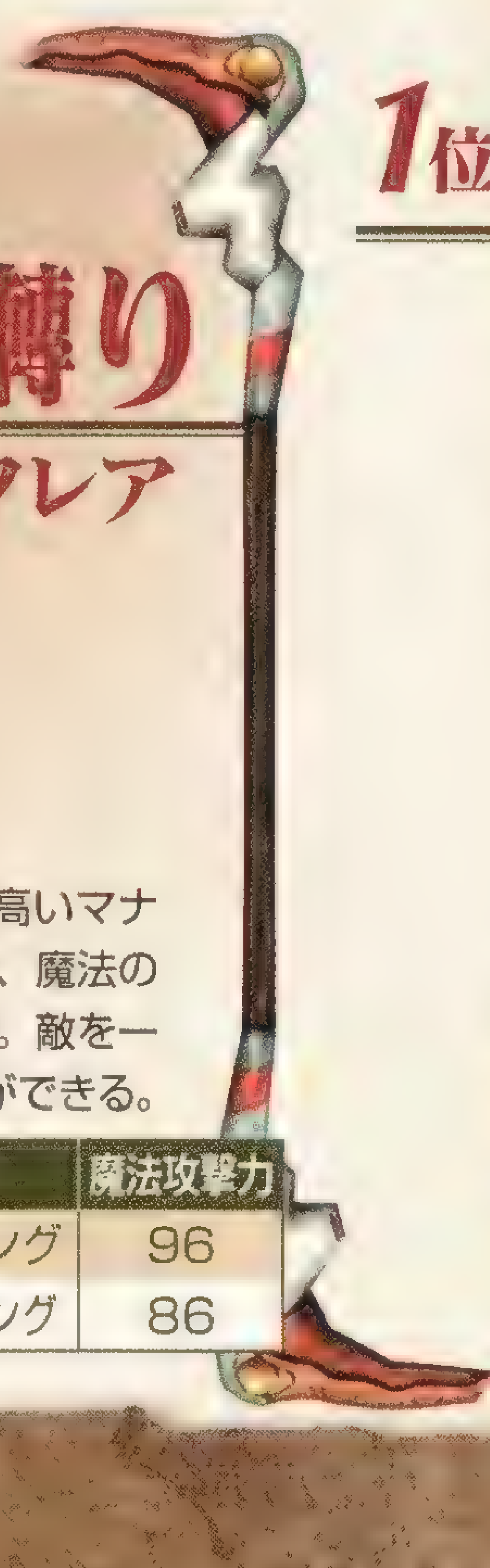




➡序盤で入手できる。MPを回復させたいときに、装備しよう。

順位	武器名	MP増加率
2位	月光と闇	160%
3位	皇帝の槍	150%
3位	痩躯の魔術師	150%

魔法攻撃力




1位 不死鳥の囀り

魔法名 クロウ オブ フレア
魔法攻撃力 126



⬅INT値の高いマナが使うため、魔法の威力は抜群。敵を一掃することができる。

順位	武器名	魔法名	魔法攻撃力
2位	斉天の赤杖	ギガンテスウィング	96
3位	勇者のナイフ	ファフニールウィング	86



CHAPTER 7

ENEMY DATA ANALYSIS

DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE

【敵データ解析】

地上戦の敵データ

地上戦では、人やモンスターなど、多くの種類の敵が出現する。敵の能力は、その種類ごとに大きく異なってくるので、ここでそれらの情報を把握し、攻略に役立ててほしい。

地上戦の心得

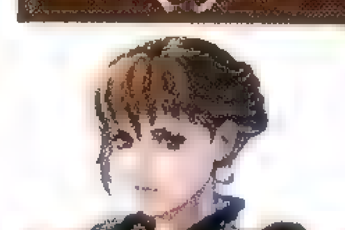
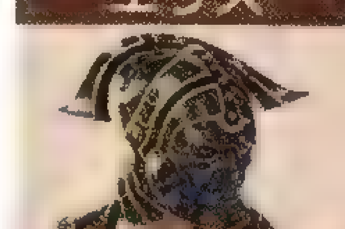
敵に合わせてキャラクターを交代

仲間キャラクターは、敵の属性ごとに攻撃力が上昇、もしくは下降するという特性を持つ。敵の属性に合わせてキャラクターを交代させると、戦闘が有利になるだろう。



⬅それぞれの特性は右を参照。得意な敵へのダメージは赤字、不得意だと青字で表示される。

◆各キャラクターの敵に対する特性

 ノウェ	人型の敵に対して1.2倍のダメージを与え、アンデッドに対しては、ダメージが0.8倍となる。その他の敵は通常のダメージとなる。
 マナ	魔法使いに対して2倍のダメージを与えるが、モンスターに対してはダメージが0.8倍となる。その他は通常のダメージ。
 エリス	アンデッドに対して2倍のダメージを与えるが、人型の敵に対してはダメージが0.8倍となる。その他は通常のダメージとなる。
 ユーリック	モンスターに対して2倍のダメージを与えるが、魔法使いに対してはダメージが0.8倍となる。その他の敵は通常のダメージとなる。

敵の攻撃方法に合った対処を

敵は様々な攻撃方法を持っており、なかにはノウェたち同様、コンビネーションを使う者までいる。なかでも特に注意すべき攻撃は、右にある防御不能攻撃と無敵攻撃の2つ。防御不能攻撃は、文字通り防御ができないため、ステップでの回避か弾き返しで対処する。無敵攻撃は、そのモーション中は敵が無敵状態となるため、攻撃をすぐに中断し防御行動を行う必要がある。これらの攻撃を行う敵との戦闘では、その動きを常に注意しておこう。



防御不能

⬅攻撃モーションが長めのものが多い。敵の動きから目を離さないようにしよう。



無敵攻撃

➡攻撃前に、赤い光と音が出る。それらを確認したら、すぐに防御行動を行おう。

武器の特殊属性を利用する

武器の中には、特定の敵に対してダメージが上昇するものや、装備中に防御力が上がるものなど、特殊な属性を持つものがある。右にある10本の武器がそれらにあたり、その属性を活かすことで、基本性能以上の能力を発揮してくれる。特に、イウヴァルトの剣など、強敵に与えるダメージが上昇するものは、装備しているかいないかで戦闘の難易度がかなり変わってくる。武器データページの入手条件を確認し、それらの武器を取りこぼすことのないようにしよう。

◆特殊属性を持つ武器

武器名	効果
救済の聖刃	アンデッド属性の敵に4.0倍ダメージ
オローの剣・獅子	重装備ジスモアに1.5倍ダメージ
オローの剣・鷹	シャドウジスモアに1.5倍ダメージ
盗賊の極意	敵がお金を落とす確率30%アップ
結束の剣	防御力20%アップ
脛削りの鉄	オーガの頭部以外にダメージを与えられる
血啜りの牙	敵撃破時、ダメージ値の0.5%HPを回復
イウヴァルトの長剣	カイムに1.5倍ダメージ
貴正	防御力低下。被ダメージ値2倍
深い闇	装備時、1秒毎にHP1低下

地上敵データの見方



ミノタウロス ② ③ モンスター ④

HP：1702　EXP：90　獲得資金：300(60%)
ガードブレイク値：300　⑤ブレス耐性：99%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

中盤で登場する強敵モンスター。巨体だが、突進以外はガード可能。なお突進はタイミングさえ合えば攻撃により止めることができる。突進が止められるとダウンし、その間は攻撃が効きやすくなる。⑥

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
二連横殴り	10	○	○
ジャンプうち下ろし	15	○	×
頭突き跳ね上げ ⑦	12	○	○
突進	15	×	○
対低空衝撃波	10	○	×

❶敵イラスト
敵のCGイラスト。

❷敵名称
敵の正式名称。

❸対空アイコン
このアイコンが表示されている敵は、低空戦でレグナに地上から攻撃可能であることを示す。

❹属性アイコン
敵の持つ属性を示す。属性には、人型、アンデッド、魔法使い、モンスターの4種類ある、各属性の詳細は下にある通りとなる。

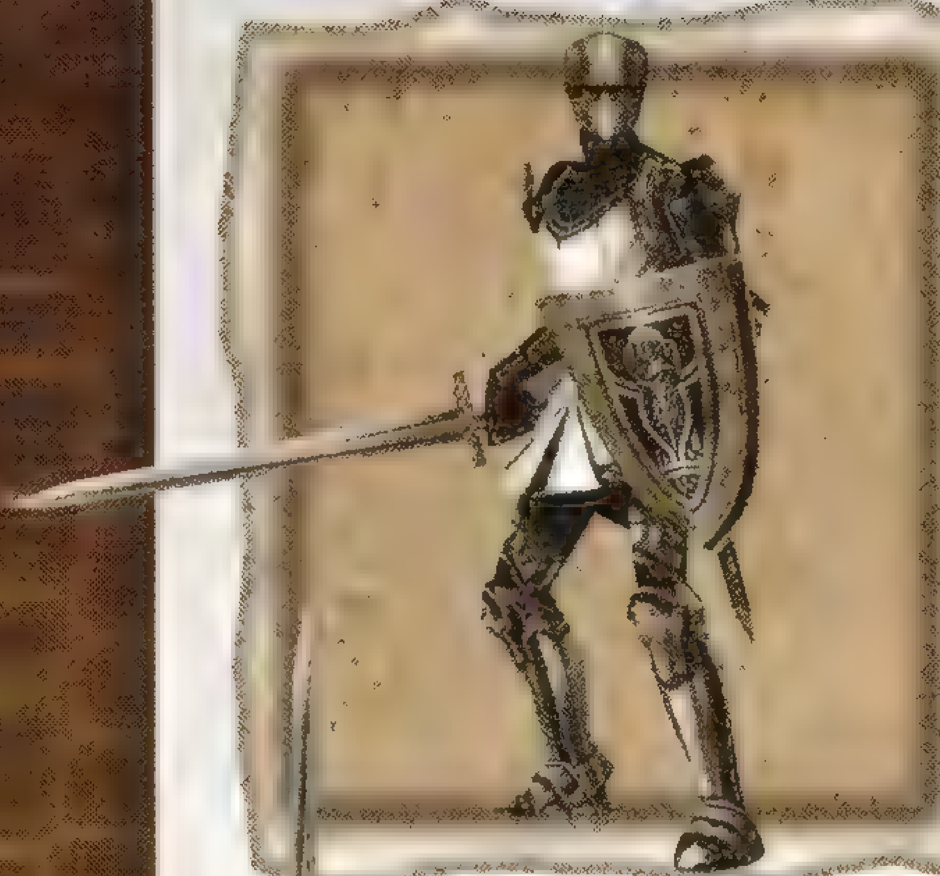
❺敵能力
敵の持つ能力を示す。各項目については以下を参照。
【HP】：敵の持つ最大HPを示す。
【EXP】：その敵を倒した時に獲得できる経験値を示す。倒した時のチェイン数によって、獲得経験値が上昇する。
【獲得資金】：その敵を倒した時に獲得できる資金。カッコ内の数値は、その敵が資金を落とす確率を示す。
（例：300(60%)とあるミノタウロスは、倒した時に60%の確率で資金を300G落とす）
【ガードブレイク値】：その敵がガードをしている時の守備力を示す数値。プレイヤーの攻撃を防御すると、プレイヤーが持つ武器のガードブレイク値の分減少していく。守備力の数値以上の攻撃を与えることで、ガードを崩すことができる。
【ブレス耐性】：低空戦において、その敵が持つレグナのブレス攻撃に対する耐性を示す。この数値が高いほど、レグナのブレス攻撃が効きづらくなる。
【基本攻撃力】：その敵が持つ基本となる攻撃力。S>A>B>Cの順で、高いほど各攻撃方法の持つ攻撃力が高くなる。「－」となっている敵は、攻撃手段を持たない。
【攻撃頻度】：その敵が攻撃を行う頻度を示す。S>A>B>Cの順で、高いほどこちらを攻撃する頻度が多くなる。「－」となっている敵は、攻撃方法を持たない。
【防御頻度】：その敵が防御を行う頻度を示す。S>A>B>Cの順で、高いほどプレイヤーの攻撃を防御する頻度が多くなる。「－」となっている敵は、防御自体を行わない。
【移動速度】：その敵が移動するスピード。S>A>B>Cの順で、高いほど移動スピードが速くなる。「－」となっている敵は、移動を行わない。

❻敵の特徴
その敵の特徴や特に注意すべき行動などについて解説している。

❼敵の攻撃方法
その敵が持つ攻撃の種類と、各攻撃の性能を掲載している。各項目についての詳細は以下の通り。
【攻撃方法】：その敵が行ってくる攻撃の種類。
【攻撃力】：その攻撃方法が持つ攻撃力。
【防御可能】：その攻撃方法を、防御できるかどうかを示す。×の攻撃は、防御を行うことができない。
【吹き飛ばし】：その攻撃方法を受けると、吹き飛ばされるかどうかを示す。○の攻撃方法を受けると、吹き飛ばし状態となる。

敵属性アイコン表

人型	兵士、反逆者、アンノウンなど。ノウェの攻撃が効果が高く、エリスだと低い。
アンデッド	アンデッドの敵。エリスの攻撃が効果が高く、ノウェだと低い。
魔法使い	魔法使いの敵。マナの攻撃が効果が高く、ユーリックだと低い。
モンスター	モンスターの敵。ユーリックの攻撃が効果が高く、マナだと低い。



一般兵士（無）

人型

HP：140　EXP：12　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：15　ブレス耐性：－
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　防御頻度：B　移動速度：B

気炎の直轄区や大神殿などに登場する一般兵士。突き攻撃やコンボといった特殊攻撃も持っているが、基本能力はたいしたことなく、たいていはそれを拝む前に切り伏せることができるはずだ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



一般兵士（水）

人型

HP：154　EXP：15　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：20　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

神水の直轄区に所属する封印騎士団の一般兵士。登場するのは神水の直轄区のみ。全体的に能力は高くなっているが、時折、盾で攻撃を防御される以外は気にせずに倒せるだろう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



一般兵士（炎）

人型

HP：506　EXP：24　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：42　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

気炎の直轄区に所属する封印騎士団の一般兵士。登場するのは炎洞塁、閉じられた地、天時の直轄区の3マップ。一般兵士の中では最もHPが高いため、数多く群がってくると倒すのに時間がかかる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



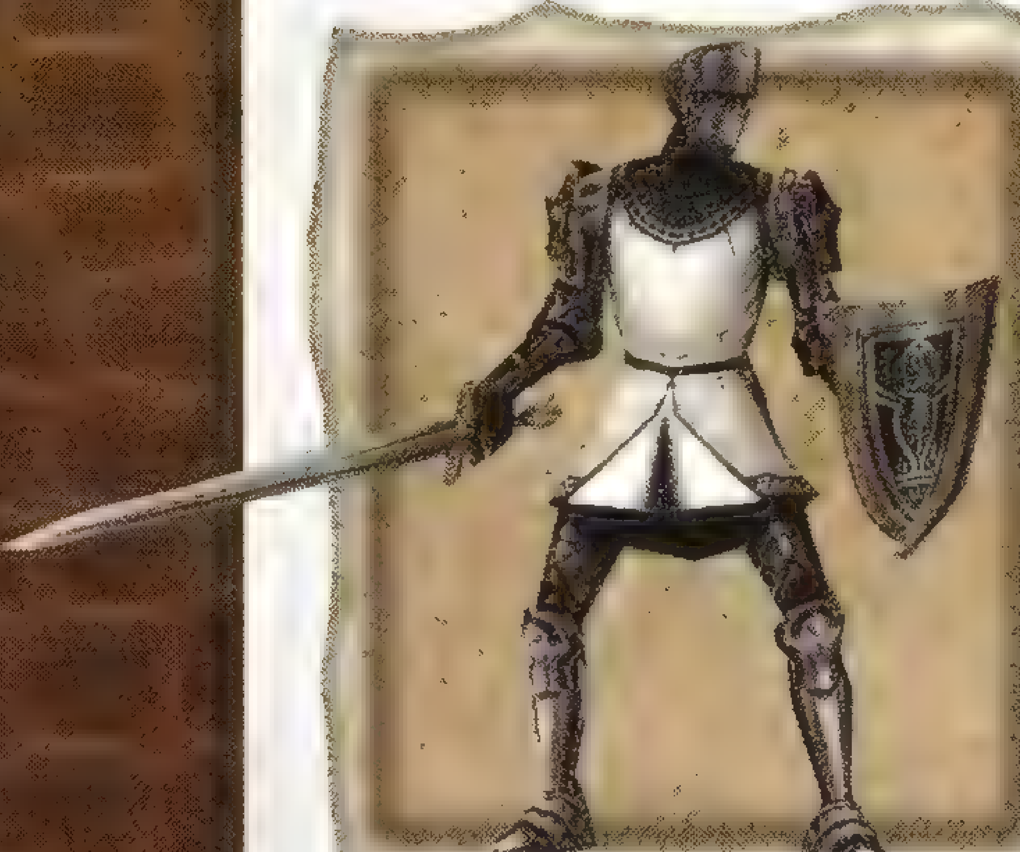
一般兵士（光）

人型

HP：322　EXP：18　獲得資金：20（25%)
ガードブレイク値：38　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

宝光の直轄区に所属する封印騎士団の一般兵士。ガードブレイク値、HPは一般兵士（炎）に劣るが攻撃力では引けを取らない。獲得資金が若干多いのは宝光の直轄区の賜物だろうか？

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



一般兵士（命・チュートリアル）

人型

HP：238　EXP：12　獲得資金：－（－）
ガードブレイク値：108　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：S　防御頻度：A　移動速度：B

1周目、第一章のチュートリアルで登場する先輩騎士。通常の一般兵士（命）よりも弱く設定されており、攻撃頻度は低くて単純。攻撃を連続で叩き込めば簡単に勝利することができるだろう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



一般兵士（命）

人型

HP：476　EXP：26　獲得資金：30(25%)
ガードブレイク値：108　ブレス耐性：－
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

明命の直轄区に所属する封印騎士団の一般兵士。登場するのは大神殿、明命の直轄区、天時塔、天時の直轄区。攻撃力が最も高く、ガードブレイク値も一般兵士にしては高め。やや倒しにくい敵と言える。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



護衛兵（無）

人型

HP：238　EXP：36　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：65　ブレス耐性：90%
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

大神殿を守る封印騎士団の護衛兵。ノウェが大神殿から脱出する際、最後に立ちはだかる。護衛兵の中では最弱だが防御頻度が高く、またコンビネーションに対して無敵の反撃を繰り出してくる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	12	○	×
無敵回転攻撃	24	×	○
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－



護衛兵（水）

人型

HP：374　EXP：45　獲得資金：200(25%)
ガードブレイク値：92　ブレス耐性：90%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

神水の直轄区に所属する封印騎士団の護衛兵。登場するのは神水の直轄区のみ。モーションの大きい突き攻撃と、防御不可能な回転攻撃の違いを見極められればそれほど怖くはない相手だろう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	12	○	×
コンボ突き攻撃	18	○	○
無敵回転攻撃	24	×	○
――	－	－	－
――	－	－	－



護衛兵（炎）

人型

HP：966　EXP：72　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：300　ブレス耐性：90%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

気炎の直轄区に所属する封印騎士団の護衛兵。だが気炎の直轄区には登場せず、天時の直轄区や女神の城で対峙することとなる。HPが高いため倒すのに手間がかかる上、5連続コンボは脅威的だ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	12	○	×
無敵回転攻撃	24	×	○
5連続コンボ攻撃	12×5	○	×
――	－	－	－
――	－	－	－



護衛兵（光）

人型

HP：782　EXP：54　獲得資金：200(25%)
ガードブレイク値：292　ブレス耐性：90%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

宝光の直轄区に所属する封印騎士団の護衛兵。錆の町や宝光の直轄区、天時の直轄区などに登場する。素早く剣を振り回す3連続コンボを使ってくるが、横振りの時は弾き返しの絶好のチャンスだ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	12	○	×
無敵回転攻撃	24	×	○
3連続コンボ攻撃	12×3	○	×
――	－	－	－
――	－	－	－



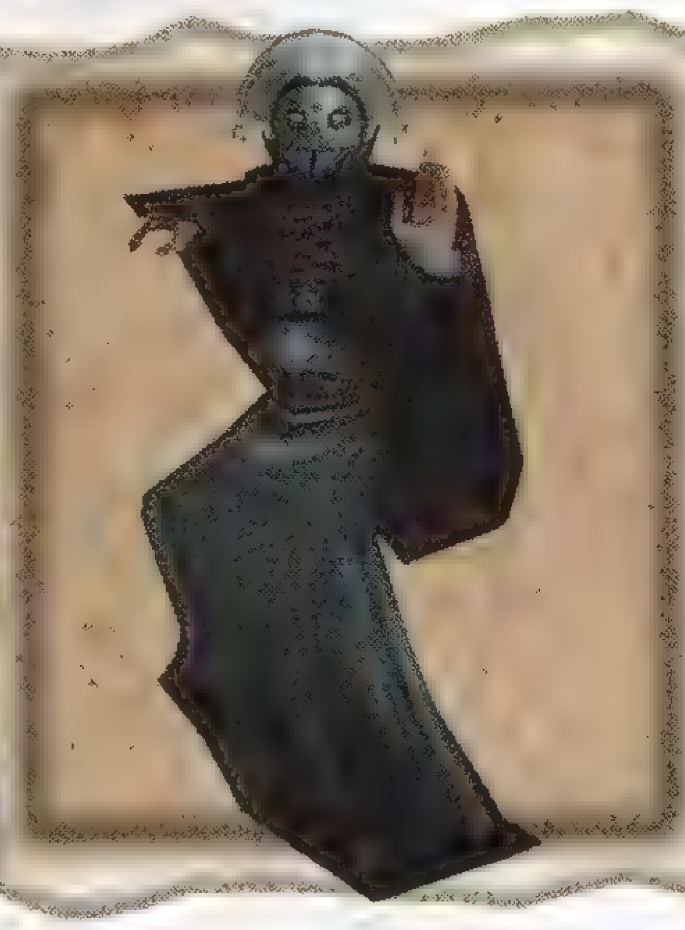
護衛兵（金）

人型

HP：1156　EXP：90　獲得資金：300(25%)
ガードブレイク値：396　ブレス耐性：90%
基本攻撃力：A　攻撃頻度：S　防御頻度：A　移動速度：B

明命の直轄区に所属する封印騎士団の護衛兵。大神殿、明命の直轄区、天時の直轄区などで登場する。護衛兵の中では最強で、攻撃力もHPも高い。さらに5連続コンボを使ってくるため注意しておこう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	12	○	×
無敵回転攻撃	24	×	○
5連続コンボ攻撃	12×5	○	×
――	–	–	–
――	–	–	–



魔術師（水）

対空　魔法使い

HP：154　EXP：24　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：56　ブレス耐性：99%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：S　防御頻度：A　移動速度：B

神水の直轄区に所属する封印騎士団の魔術師。ステータス的には最弱ではあるが、時折5連続か、遠距離だと7連続の魔法弾を撃ってくる。ただしそのあとは、8秒間ほど魔法を使ってこない。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
攻撃魔法	10	○	×
連続攻撃魔法	10×5	○	×
連続攻撃魔法	10×7	○	×
――	–	–	–
――	–	–	–



魔術師（炎）

対空　魔法使い

HP：506　EXP：48　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：112　ブレス耐性：90%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

気炎の直轄区に所属する封印騎士団の魔術師。炎洞窟や閉じられた地などに登場する。単純な魔法しか使ってこないものの、傷ついた仲間の回復を行うため、非常に厄介。最優先で倒したい敵だ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
火の玉魔法	10	○	×
回復魔法	–	–	–
――	–	–	–
――	–	–	–
――	–	–	–



魔術師（光）

対空　魔法使い

HP：154　EXP：36　獲得資金：200(25%)
ガードブレイク値：112　ブレス耐性：99%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：S　防御頻度：A　移動速度：B

宝光の直轄区に所属する封印騎士団の魔術師。宝光の直轄区や天時の直轄区などに登場。特徴はレーザー魔法。放ったあと3秒間は壁を反射して進んでくる。ブリンディングテイルで反撃すると楽しい。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
レーザー魔法	10	○	×
3方向レーザー魔法	10×3	○	×
――	–	–	–
――	–	–	–
――	–	–	–



魔術師（金）

対空　魔法使い

HP：476　EXP：60　獲得資金：200(25%)
ガードブレイク値：180　ブレス耐性：99%
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　防御頻度：C　移動速度：B

明命の直轄区に所属する封印騎士団の魔術師。明命の直轄区や大神殿などに登場する。低確率でアンデッドナイトを召喚するため、早めに倒しておきたい敵。アンデッドナイトは魔術師を倒しても残る。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
魔力の弾	10	○	×
アンデッドナイト召喚	–	–	–
――	–	–	–
――	–	–	–
――	–	–	–



セエレ直属魔術師

魔法使い

HP：748　EXP：72　獲得資金：300(25%)
ガードブレイク値：252　ブレス耐性：99%
基本攻撃力：A　攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B

セエレに従う封印騎士団の魔術師。天時塔の要所に登場し、プレイヤーを苦しめる。攻撃をバックステップでかわしたり、テレポートしたりと、攻撃を当てるのが難しい。できれば強力な魔法で一掃を。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
光弾	10	○	×
—	−	−	−
—	−	−	−
—	−	−	−
—	−	−	−



遊撃兵（無）

人型

HP：40　EXP：3　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：28　ブレス耐性：−
基本攻撃力：C　攻撃頻度：B　防御頻度：C　移動速度：A

封印騎士団の遊撃兵。大神殿に登場する。軽装なためか、一般兵士に比べて移動速度は速いものの防御頻度は低く、プレイヤーにとってみれば倒しやすい。囲まれないように注意しつつチェインを稼ごう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



遊撃兵（水）

人型

HP：110　EXP：6　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：38　ブレス耐性：−
基本攻撃力：C　攻撃頻度：B　防御頻度：C　移動速度：A

神水の直轄区に所属する封印騎士団の遊撃兵。神水の直轄区にのみ登場する。一般兵士（水）と比べてもガードブレイク値が高いだけなので、チェインや経験値の稼ぎ用にもなる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



遊撃兵（炎）

人型

HP：306　EXP：10　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：72　ブレス耐性：−
基本攻撃力：B　攻撃頻度：B　防御頻度：C　移動速度：A

気炎の直轄区に所属する封印騎士団の遊撃兵。第四章の炎洞塁にのみ登場する。他の直轄区に所属する一般兵士並にHPが高いのが特徴で、武器やキャラによっては倒すのに時間がかかるかもしれない。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



遊撃兵（光）

人型

HP：230　EXP：8　獲得資金：20(25%)
ガードブレイク値：72　ブレス耐性：−
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：C　移動速度：A

宝光の直轄区に所属する封印騎士団の遊撃兵。錆の町にのみ登場。遊撃兵の中では最も攻撃的で、攻撃力もあるものの、一般兵士や護衛兵に比べると弱い。囲まれすぎないように注意すれば問題はない。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



遊撃兵（命）

人型

HP：340　EXP：12　獲得資金：30(25%)
ガードブレイク値：108　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：B　防御頻度：C　移動速度：A

明命の直轄区に所属する封印騎士団の遊撃兵。大神殿にのみ登場する。HP、攻撃力など、能力的には最強の遊撃兵だが、遊撃兵（光）と比べると攻撃頻度はやや落ちる。先制して攻撃していこう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○



弓兵（無）

対空　人型

HP：60　EXP：18　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：B

封印騎士団の弓兵。第十章の大神殿にのみ登場する。HPは低いため、武器によっては一撃で倒せるものの、ほかの敵が壁になってなかなか倒せないことも多い。矢を撃つ構えをしたらガードなどを。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
矢	10	○	○
矢（早い）	10	○	○
――	－	－	－
――	－	－	－
――	－	－	－



弓兵（水）

対空　人型

HP：110　EXP：24　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：S　防御頻度：－　移動速度：B

神水の直轄区に所属する封印騎士団の弓兵。神水の直轄区にのみ登場する。着弾すると地面から水柱を上げる攻撃を放ってくる。HPは低いのでコンボを途中まで出す感じでサクサクと倒していきたい。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
爆発する矢	10	○	○
爆発する矢（早い）	10	○	○
――	－	－	－
――	－	－	－
――	－	－	－



弓兵（炎）

対空　人型

HP：190　EXP：36　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：S　防御頻度：－　移動速度：B

気炎の直轄区に所属する封印騎士団の弓兵。第四章の炎洞塁や天時の直轄区に登場する。弓兵（水）と似ているが、こちらは着弾すると爆発する攻撃を放ってくる。HPも高いので集中して狙いたい。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
爆発する矢	10	○	○
爆発する矢（早い）	10	○	○
――	－	－	－
――	－	－	－
――	－	－	－



弓兵（光）

対空　人型

HP：230　EXP：28　獲得資金：20(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：S　防御頻度：－　移動速度：B

宝光の直轄区に所属する封印騎士団の弓兵。宝光の直轄区や天時の直轄区に登場する。防御不可能な貫通弾を撃ってくるが、こちらの攻撃を当てれば弾を撃ち落せる。避けられない時は攻撃をしよう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
貫通する矢	10	○	○
貫通する矢（早い）	10	○	○
――	－	－	－
――	－	－	－
――	－	－	－



弓兵（命）

対空　人型

HP：340　EXP：45　獲得資金：30(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：A　攻撃頻度：S　防御頻度：－　移動速度：B

明命の直轄区に所属する封印騎士団の弓兵。第七章の大神殿などで登場する。着弾と同時に爆発し、しばらく毒の場を発生させる攻撃を放つ。毒の場は見た目よりも攻撃範囲が広いので注意しよう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
矢	10	○	○
矢（早い）	10	○	○
毒の場	2	－	－
——	－	－	－
——	－	－	－



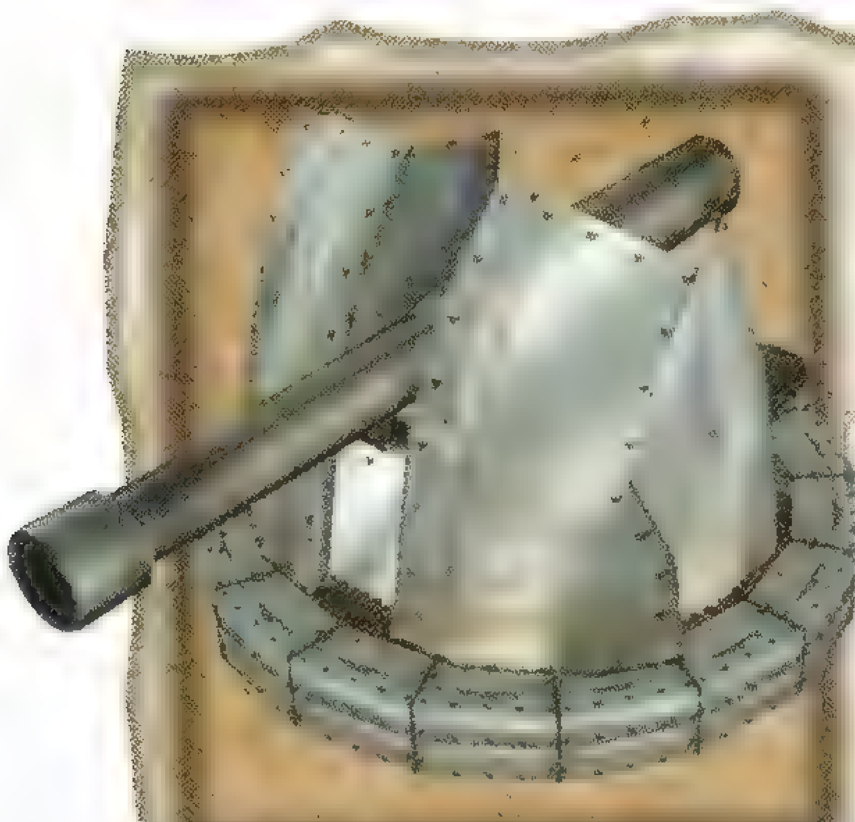
大砲台

対空

HP：287　EXP：250
基本攻撃力：S　攻撃頻度：S　移動速度：－

天時の直轄区における塔周辺での戦いの際、レグナが復帰すると登場する大砲台。周囲からレグナを狙っており、攻撃力も非常に高い。とりあえず塔を使って防御しながら1体ずつ集中的に攻撃していこう。砲弾の速度は遅いため慌てなければ大丈夫だ。

攻撃方法	攻撃力	移動距離
山なり実弾	12	400
——	－	－
——	－	－
——	－	－
——	－	－



城砦砲

対空

HP：212　EXP：250
基本攻撃力：S　攻撃頻度：A　移動速度：－

神水の直轄区に設置された城砦砲。攻撃力が高く、当たると大きなダメージを受けるが、近付く前にファイヤーボールで攻撃してしまえば怖くはない。逆に砲撃を行ってきたら非常に危険。いったん離脱してから距離を置いて再度攻撃を仕掛けていこう。

攻撃方法	攻撃力	移動距離
山なり実弾	12	400
——	－	－
——	－	－
——	－	－
——	－	－



賞金稼ぎ

HP：874　EXP：64　獲得資金：1000(60%)
ガードブレイク値：216　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：C

錆の町に登場する賞金稼ぎ。民間人らしいが、その強さは封印騎士団員の比ではない。ステップによる素早い動き、鋭い剣さばき、ナイフ投げによる中距離攻撃など、注意すべき点ばかりだ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	10	○	○
ナイフ投げ	10	○	×
——	－	－	－
——	－	－	－



反逆者（斧）

HP：70　EXP：1　獲得資金：－(－%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：A

斧を持った反逆者。とはいえ、兵士ではないので非常に弱い。ガードも全く行わないので簡単に斬り捨てられる。だが、囲まれて断続的に攻撃されると厄介。早めに蹴散らし、近付かせないように。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
横斬り	10	○	×
突き	14	○	×
体当たり	8	○	×
——	－	－	－
——	－	－	－



反逆者（鉈）

HP：98　EXP：1　獲得資金：－(－)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：A

反逆者の中では最強の敵。が、HPも100に満たないため、やはり単体では楽勝。攻撃力はそこそこ高いため、背後から不意の一撃を受けないように注意さえすれば問題にはならないだろう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
縦斬り	12	○	×
突き	14	○	×
体当たり	8	○	×
――	－	－	－
――	－	－	－



反逆者（鎌）

HP：42　EXP：1　獲得資金：－(－)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：A

反逆者の中でも最弱の敵。その手に持った鎌は農作業用だろうか。攻撃力も低いため、数で押してくる以外に特徴はない。ただし、反逆者は全般的に移動が速いことには注意しておきたい。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
横斬り	10	○	×
縦斬り	14	○	×
突き	14	○	×
体当たり	8	○	×
――	－	－	－



オーガ

対空　モンスター

HP：518　EXP：30　獲得資金：200(50%)
ガードブレイク値：112　ブレス耐性：99%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

序盤での強敵。防御不可能な攻撃を行ってくることがあるので、動きをよく覚えること。また、弱点は頭で、そこ以外に攻撃しても1ダメージとなる。7回攻撃すれば膝をつき、地上からも頭を狙える。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	20	○	○
通常攻撃	20	×	○
対空攻撃	35	×	○
――	－	－	－



ゴブリンポーチャー

モンスター

HP：24　EXP：3　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：10　ブレス耐性：－
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　防御頻度：C　移動速度：B

最も弱いゴブリンで、序盤から登場する。HPも攻撃力も低く、単体では問題にならないほどだが、ホブゴブリンなどと共に大量に現れるのが厄介。なるべく多数を巻き込めるコンボで吹き飛ばそう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃（左へ）	10	○	×
通常攻撃（右へ）	10	○	×
縦切り振り下ろし	15	○	×
――	－	－	－
――	－	－	－



ゴブリンファイター

モンスター

HP：42　EXP：4　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：10　ブレス耐性：－
基本攻撃力：C　攻撃頻度：S　防御頻度：C　移動速度：B

ゴブリンポーチャーと比べるとHPが倍近くあり、やや攻撃頻度も増している。炎洞塁からゴブリンポーチャーに代わってザコ要員として登場し、ほかのゴブリンたちと共に襲いかかってくる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃（左へ）	10	○	×
通常攻撃（右へ）	10	○	×
縦切り振り下ろし	15	○	×
――	－	－	－
――	－	－	－



ゴブリンキーパー

モンスター

HP：348　EXP：12　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：10　ブレス耐性：ー
基本攻撃力：A　攻撃頻度：S　防御頻度：A　移動速度：B

女神の城で登場する影のゴブリン。HPも攻撃力も非常に高く、守りも堅い。が、集団で襲ってきたときの位置取りさえ間違わず、攻撃範囲の広い武器を使えば比較的楽に倒せるはずだ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃（左へ）	10	○	×
通常攻撃（右へ）	10	○	×
縦切り振り下ろし	15	○	×
——	–	–	–
——	–	–	–



ベヒモス

対空　モンスター

HP：462　EXP：120　獲得資金：300(100%)
ガードブレイク値：112　ブレス耐性：99%
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

弱点はわき腹。攻撃を行うには突進攻撃を誘い、壁に頭をぶつけさせればOK。不用意に近付くとブレスによる吹き飛ばし（ダメージはない）や前後に跳ね回る攻撃を行う。空中に対しても攻撃可能だ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
突進	20	×	○
無敵ブレス	0	×	○
前後に跳ね回る	10	○	○
対ドラゴン用ブレス	10	×	×
——	–	–	–



ホブゴブリン

モンスター

HP：70　EXP：6　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：10　ブレス耐性：ー
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

序盤から頻繁に登場する巨大なゴブリン。HPはそれほどでもないが攻撃力はそこそこで、特に序盤は気を付けたい。炎洞塁などではゴブリンシャーマン（炎）と組むと、とたんに強敵になる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
縦殴り	10	○	×
打ち上げ	6	○	○
横払い	5	○	×
ジャンプ回転アタック	10	○	×
——	–	–	–



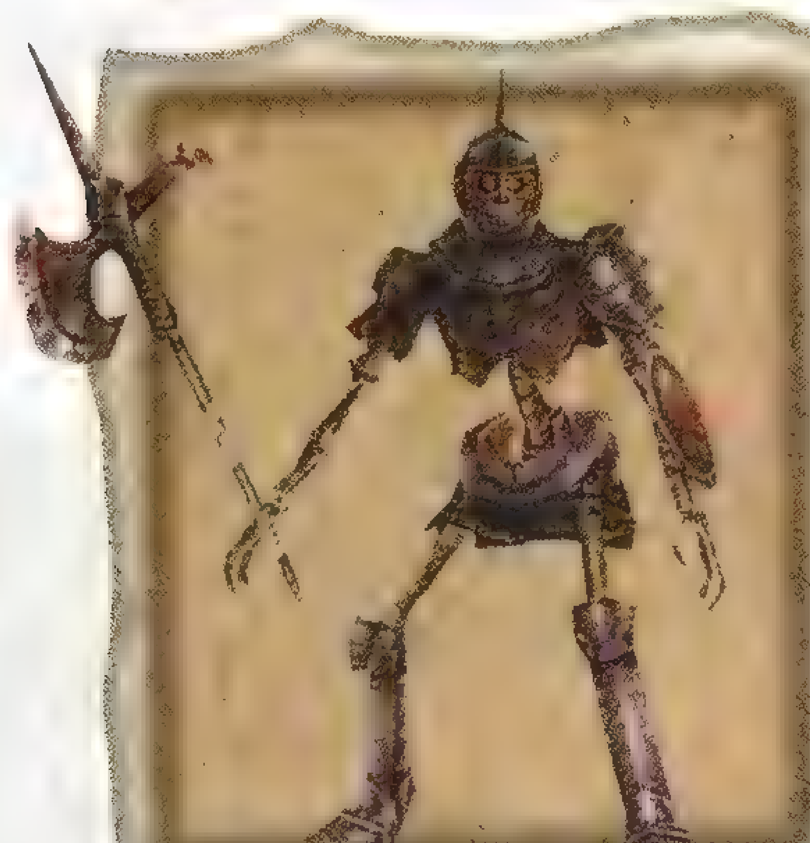
ミノタウロス

対空　モンスター

HP：1702　EXP：90　獲得資金：300(60%)
ガードブレイク値：300　ブレス耐性：99%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

中盤で登場する強敵モンスター。巨体だが、突進以外はガード可能。なお突進はタイミングさえ合えば攻撃により止めることができる。突進が止められるとダウンし、その間は攻撃が効きやすくなる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
二連横殴り	10	○	○
ジャンプうち下ろし	15	○	×
頭突き跳ね上げ	12	○	○
突進	15	×	○
対低空衝撃波	10	○	×



アンデッドナイト

アンデッド

HP：368　EXP：42　獲得資金：100(85%)
ガードブレイク値：76　ブレス耐性：100%
基本攻撃力：C　攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B

炎洞塁、明命の直轄区、大神殿など、様々な場所に登場する。槍を使った多彩な攻撃を操る強敵。特にジャンプ攻撃は全周囲の範囲攻撃なので攻撃範囲から逃れられそうにない場合はガードするしかない。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃（縦）	12	○	×
通常攻撃（横）	10	○	×
通常攻撃（突き）	16	○	×
ジャンプ攻撃	24	○	○
無敵二段突き攻撃	32	○	×

アンデッドナイト（召喚）

アンデッド



HP：238　EXP：5　獲得資金：10(25%)
ガードブレイク値：76　ブレス耐性：100%
基本攻撃力：C　攻撃頻度：C　防御頻度：A　移動速度：B

魔術師（命）に召喚されて出現するアンデッドナイト。通常に比べてHPや攻撃力も低いが、魔術師を倒してもその場にとどまる。幸い攻撃頻度は低めなので、放置できるなら無視するのも手だ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃（縦）	12	○	×
通常攻撃（横）	10	○	×
通常攻撃（突き）	16	○	×
ジャンプ攻撃	24	○	○
無敵二段突き攻撃	32	○	×

アンデッド騎馬兵

アンデッド



HP：294　EXP：60　獲得資金：1000（100%）
ガードブレイク値：112　ブレス耐性：100%
基本攻撃力：C　攻撃頻度：B　防御頻度：－　移動速度：B

序盤の気炎の直轄区以外にもフリーミッションなどで登場。突進や突進中の攻撃はガード不能、さらに魔法や馬に対する攻撃は効かないという強敵。馬上のアンデッドナイトに攻撃を仕掛けよう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	12	○	×
突進中の槍振り回し	20	×	○
突進	25	×	○
周囲回転攻撃	10	○	×
——	－	－	－

ドゥームソード

アンデッド



HP：578　EXP：60　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：252　ブレス耐性：－
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

後半の明命の直轄区などで登場。空洞の鎧に魂が宿っており、倒すとこの魂が浮遊する。魂を倒せないと、HPが半分の状態で復活。動きは遅いが攻撃スピードは速め。剣を突き刺す攻撃はガード不能だ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
斬りつけ	12	○	×
突き	18	○	×
剣を地面に突き刺す	30	×	○
——	－	－	－
——	－	－	－

ドゥームハンマー

アンデッド



HP：1218　EXP：80　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：936　ブレス耐性：－
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

女神の城に登場する、ドゥームソードの強化版。HPが倍以上になっているのもさることながら、攻撃力やガードブレイク値も非常に高い。被攻撃時にダメージモーションがないので注意しよう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
斬りつけ	12	○	×
突き	18	○	×
剣を地面に突き刺す	30	×	○
——	－	－	－
——	－	－	－

ゴブリンシャーマン（水）

対空　魔法使い



HP：66　EXP：9　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：80%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：B

深淵なる大地や神水の直轄区に登場するゴブリンの魔法使い。特殊攻撃として、地面から氷の柱を出現させる魔法を使う。この魔法はガード不能。また、近付くと爆弾を撒き散らしながら逃げる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	15	○	×
氷魔法	10	×	○
対空魔法	10	○	×
爆弾	10	○	○



ゴブリンシャーマン（炎）

対空　魔法使い

HP：42　EXP：24　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：80%
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：C

気炎の直轄区や炎洞塁などに登場するゴブリンの魔法使い。単体ではそれほど強くはないが、ホブゴブリンに対して強化魔法をかけることがあり、これが非常に厄介。動きはやや遅いので最初に攻撃を。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	15	○	×
強化魔法	－	－	－
対空魔法	10	○	×
爆弾	10	○	○



ゴブリンシャーマン（光）

対空　魔法使い

HP：138　EXP：12　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：80%
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：B

錆の町などに登場するゴブリンの魔法使い。特殊攻撃は空から雷の柱を出現させるガード不能攻撃。ただし魔法には味方も巻き込む。同系列の敵と比べるとHPが高いが、それでも倒しやすい敵だろう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	15	○	×
雷魔法	10	×	○
対空魔法	10	○	×
爆弾	10	○	○



ゴブリンシャーマン（命）

対空　魔法使い

HP：42　EXP：24　獲得資金：100(25%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：80%
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：C

明命の直轄区や炎洞塁などに登場するゴブリンの魔法使い。回復魔法を操り、周囲の者を回復させる。魔法対象には見境いがないようで、まれにプレイヤーを回復させることもある。動きがやや遅いのも特徴。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	15	○	×
回復魔法	40	－	－
対空魔法	10	○	×
爆弾	10	○	○



アンノウン

人型

HP：348　EXP：100　獲得資金：－(－%)
ガードブレイク値：－　ブレス耐性：－
基本攻撃力：－　攻撃頻度：－　防御頻度：－　移動速度：－

天井部分からぶら下がったモンスターの繭。この状態で攻撃できれば反撃を受けずに倒せるが、混戦状態の場に登場することも多く、なかなか難しい。地面に落下するとナイトかホブゴブリンの姿になる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
——	－	－	－
——	－	－	－
——	－	－	－
——	－	－	－
——	－	－	－



アンノウンナイト

人型

HP：812　EXP：48　獲得資金：－(－%)
ガードブレイク値：216　ブレス耐性：－
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

アンノウンが一般兵士の姿を取ったもの。だが、HPも攻撃力もガードブレイク値もその比ではない。動きは一般兵士と同様なので、落ちついて対処すれば、時間はかかるが十分倒せる敵と言えるだろう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	8	○	×
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	12	○	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	○	○

アンノウンホブゴブリン

人型



HP：812　EXP：60　獲得資金：−（−%）
ガードブレイク値：216　ブレス耐性：100%
基本攻撃力：S　攻撃頻度：A　防御頻度：A　移動速度：B

アンノウンがホブゴブリンの姿になったもの。アンノウンナイトよりも攻撃力が高く、こちらの方がより強敵と言える。動きはもとのホブゴブリンと同様で4種類の通常攻撃を行ってくる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
縦殴り	10	○	×
打ち上げ	6	○	○
横払い	5	○	×
ジャンプ回転アタック	10	○	×
——	−	−	−

クリムゾンガーゴイルキューブ

対空



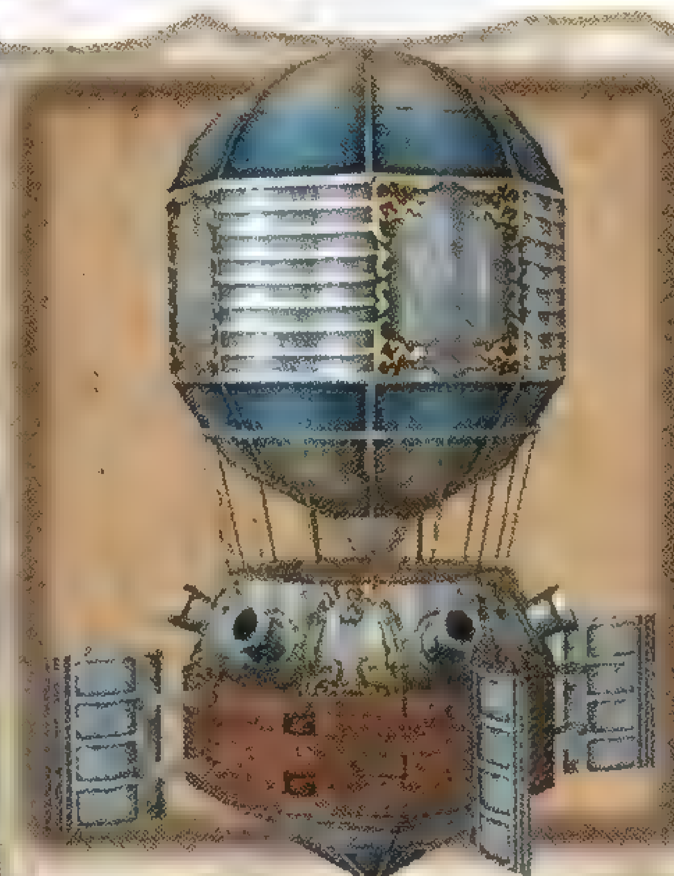
HP：42　EXP：18
基本攻撃力：C　攻撃頻度：C　移動速度：B

地上戦で登場するガーゴイルキューブ。基本的には上空戦で登場するものと同一で、動きもそれに準じている。神水の直轄区への道すがらドラゴンの行く手を阻む厄介な敵。クリスタルの光が消えるとこの敵も消えてしまうため、無理に倒さず先へ進もう。

攻撃方法	攻撃力	移動距離
自爆	50	20
ガーゴイルレーザー	16	−
——	−	−
——	−	−
——	−	−

飛空艇（水）

対空



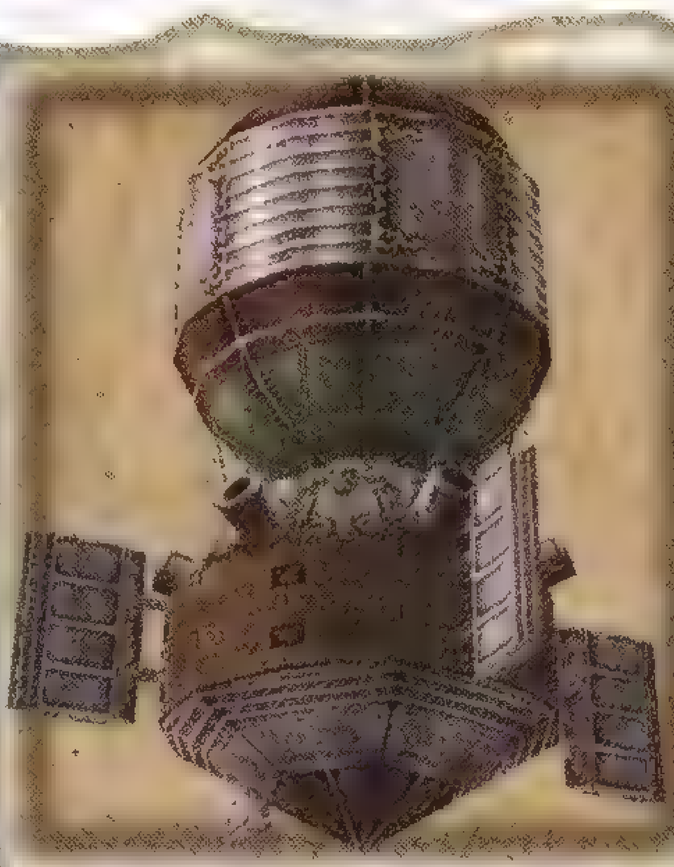
HP：212　EXP：120
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：B

クリムゾンガーゴイルキューブと同様に、神水の直轄区への道程で登場する。やはり上空戦で登場する敵と同一のものだが、狭い渓谷での戦いになるためダメージを受けやすい。飛空艇の中では最弱とはいえ、被弾数には気をつけ回避しながら戦おう。

攻撃方法	攻撃力	移動距離
山なりの実弾	10	700
山なり水弾	12	700
——	−	−
——	−	−
——	−	−

飛空艇（炎）

対空



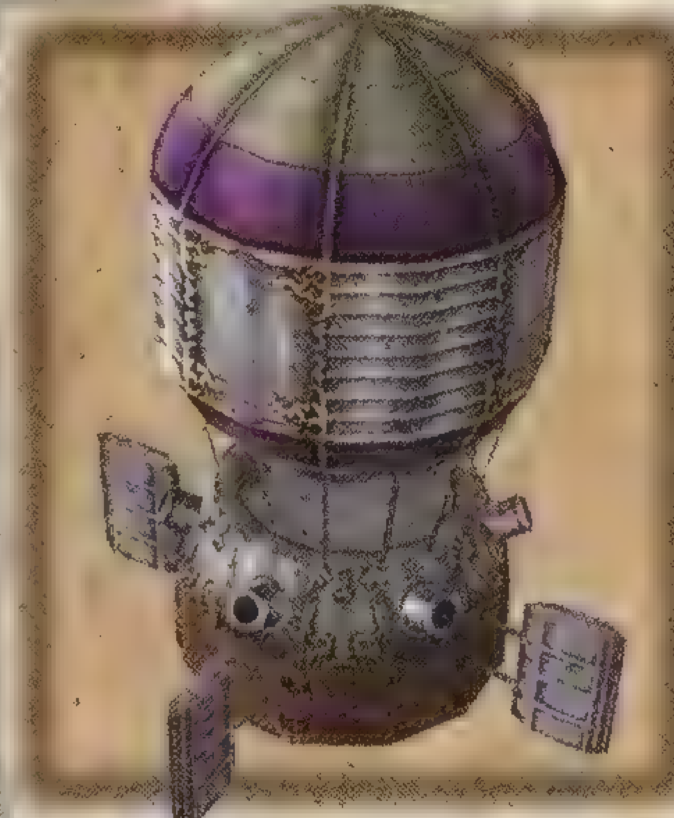
HP：250　EXP：180
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：B

第六章の閉じられた地で登場する飛空艇（炎）。上空戦で登場するものと同一の敵である。低空で戦わねばならないため、上空戦と比べて動ける範囲が制限され、思わぬ苦戦を強いられるかもしれない。

攻撃方法	攻撃力	移動距離
山なりの実弾	10	700
機雷	12	700
——	−	−
——	−	−
——	−	−

飛空艇（命）

対空



HP：287　EXP：240
基本攻撃力：A　攻撃頻度：B　移動速度：B

第七章の明命の直轄区で登場する飛空艇（命）。上空戦で登場するものと同一の敵。飛空艇では最強クラスであることに違いはないので、回避しつつファイヤーボールで攻撃して即座に撃ち落としていくのが望ましい。

攻撃方法	攻撃力	移動距離
山なりの実弾	10	700
直線弾	12	700
機雷	12	700
山なり水弾	12	700
——	−	−



デスポッドA

対空

HP：550　EXP：480
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：B

宝光の直轄区で条件を満たすと登場するデスポッドA。上空戦で登場するものと同じ敵だ。ホーミング弾による攻撃や撃破時の特大ホーミング弾などに注意したい。宝光の直轄区上空は比較的広く、上空と同じ感覚で戦っていけるのが幸い。

攻撃方法	攻撃力	射程距離
ホーミング弾	10	300
特大ホーミング弾	32	300
——	-	-
——	-	-
——	-	-

騎士団団長ジスモア

人型



1周目

HP：500　EXP：－
基本攻撃力：C　ガードブレイク値：300
攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B

2周目以降

HP：14614　EXP：－
基本攻撃力：S　ガードブレイク値：300
攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B

1周目では体力が60%になると騎士団戦に移行し、倒せない。2周目以降では騎士団戦がなく、体力を5%以下に減らすことでフリーミッションの大神殿中庭で得られる宝箱が入手できる。ジスモアの動き自体は変わらないが、セリフを言ってから1分という制限があるので注意。



➡2周目では騎士団戦に突入しない。このセリフが出てから1分間で体力を5%以下に減らそう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	ガード崩し
通常攻撃	8	-	×
通常攻撃	10	[illegible]	×
通常攻撃	12	[illegible]	×
突き	15	○	×
コンボの際の突き	15	[illegible]	○



⬆宝箱はあとでも取れるので、このジスモア戦はそのままクリアしたほうが楽だ。



Chap. 7 地上敵データ

ケルピー



HP：2592　EXP：8000
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：B

ハンチの契約した魔物で、第四章で戦うことになる。時折ダムの水の中に潜ってしまい、この間は一切の攻撃が通じない。体力が70%以上の時はニードル弾をメインに攻撃。その後、ダムから氷を放つダム攻撃や4連氷弾を繰り出してくる。体力が30%以下に落ち込むと突進による体当たり攻撃がメインになるため、回避を行いながら攻撃していこう。



⬅途中でドラゴンのファイヤーボールが封じられてしまうため、そのたびに地上に降りて魔術師たちを倒すこと。



➡ロックオンによる誘導弾はなかなか当たらない。正面に見据えてファイヤーボール攻撃で倒そう。

攻撃方法	攻撃力	[illegible]
ダム攻撃	54	－
ニードル弾	12	－
4連氷弾	20	－
体当たり	30	－
魔道師口封じ	－	－

ノーム

魔法使い

HP：322　EXP：36
基本攻撃力：S　ガードブレイク値：25
攻撃頻度：C　防御頻度：－　移動速度：B

ヤハの契約した魔物で、第五章で戦うことになる。一見モンスターだが、魔法使い属性なのでマナをメインにして戦っていこう。パラメータを見てもわかるとおり、1体1体はとても弱く、攻撃もたまにしか行ってこない。ただし、数が多く、常に囲まれた状態で戦うことを余儀なくされるのが問題だ。なお、石巨人を召喚後、戻ってきた時には体力が回復しているため、集中して1体ずつ確実に倒すようにダメージを与えよう。通常攻撃のほかにジャンプ攻撃、無敵状態から攻撃してくる無敵攻撃がある。







⬅⬆コンボを使っている間に囲まれたらいったん移動して離れよう。

攻撃方法	攻撃力	[illegible]	[illegible]
通常	3	○	×
ジャンプ	3	○	×
無敵攻撃	5	○	×

石巨人

モンスター



HP：7794　EXP：600
基本攻撃力：S　ガードブレイク値：－
攻撃頻度：A　防御頻度：－　移動速度：B

攻撃はすべてガード不可能なため、ジャンプなどを使って回避しよう。弱点である頭の木の部分に攻撃を当てるとまれにアイテムを落とすので、回復などに利用しよう。また、石投げ攻撃の時、魔法を当てると追加ダメージを与えることができる。地面に潜って石の槍を発生させるモードの場合は、一定時間経過するか、攻撃を当てると、もとの石巨人モードに戻る。

⬇モンスター扱いなので ユーリックにチェンジして戦うと倒しやすい。



⬆石投げの際に魔法を当てると石を落としてダメージを受ける。この時、お金も落とす。



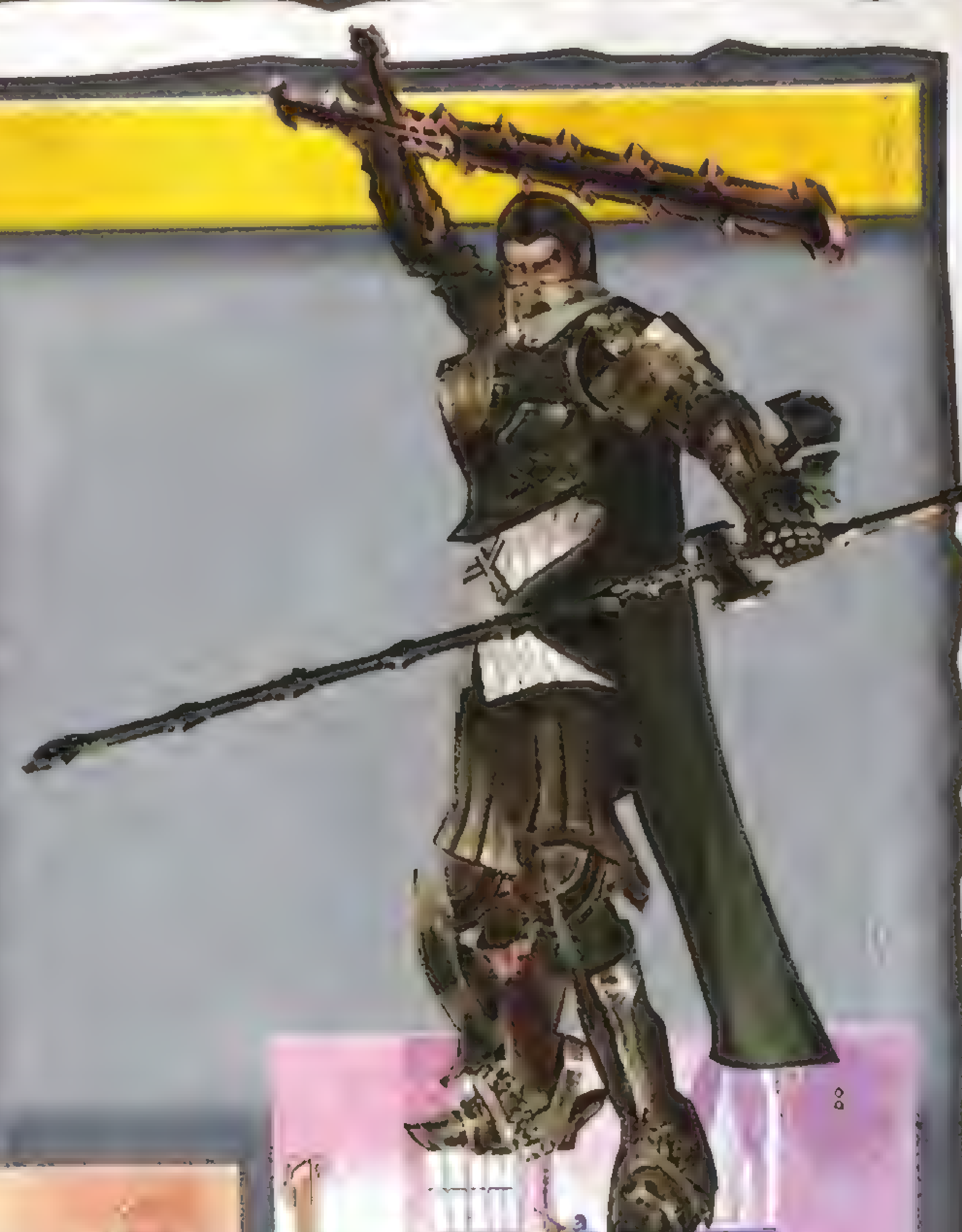
攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
横殴り攻撃	10	×	○
振り下ろし攻撃	18	×	○
石投げ攻撃	24	×	○
石の槍	21	×	○

重装備ジスモア

人型

HP：7684　EXP：1000
基本攻撃力：A　ガードブレイク値：468
攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B

第七章で戦うジスモア。体力が70％まで落ちるといったんイベントが挿入され、以後再び戦いが開始される（立ち位置は初期状態に戻る）。頻繁にバックダッシュを行い、その後、両手の剣投げや誘導白剣飛ばしを行ってくる。両手の剣投げはジャンプで回避すること。白剣は障害物に当たると壊れるが、柱にピッタリと接近しないと完全に回避するのは難しい。×斬りはガードはできるものの1段目がガード崩しになっているので実質的には避けないと危険。壁際に追いつめてバックダッシュをさせないようにしつつ攻撃するのが望ましいが、ガード頻度も高いのでガード不能攻撃をメインで戦おう。



攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常横斬り	10	○	×
X斬り（光弾）	13(10)	○	○
ダッシュ突き	15	×	○
竜巻吸い込み(衝撃波)	1(10)	×	○
両手の剣投げ	15	×	○
誘導白剣飛ばし	4	×	×

➡とにかくガード不能な攻撃が多い。常にHPに注意！



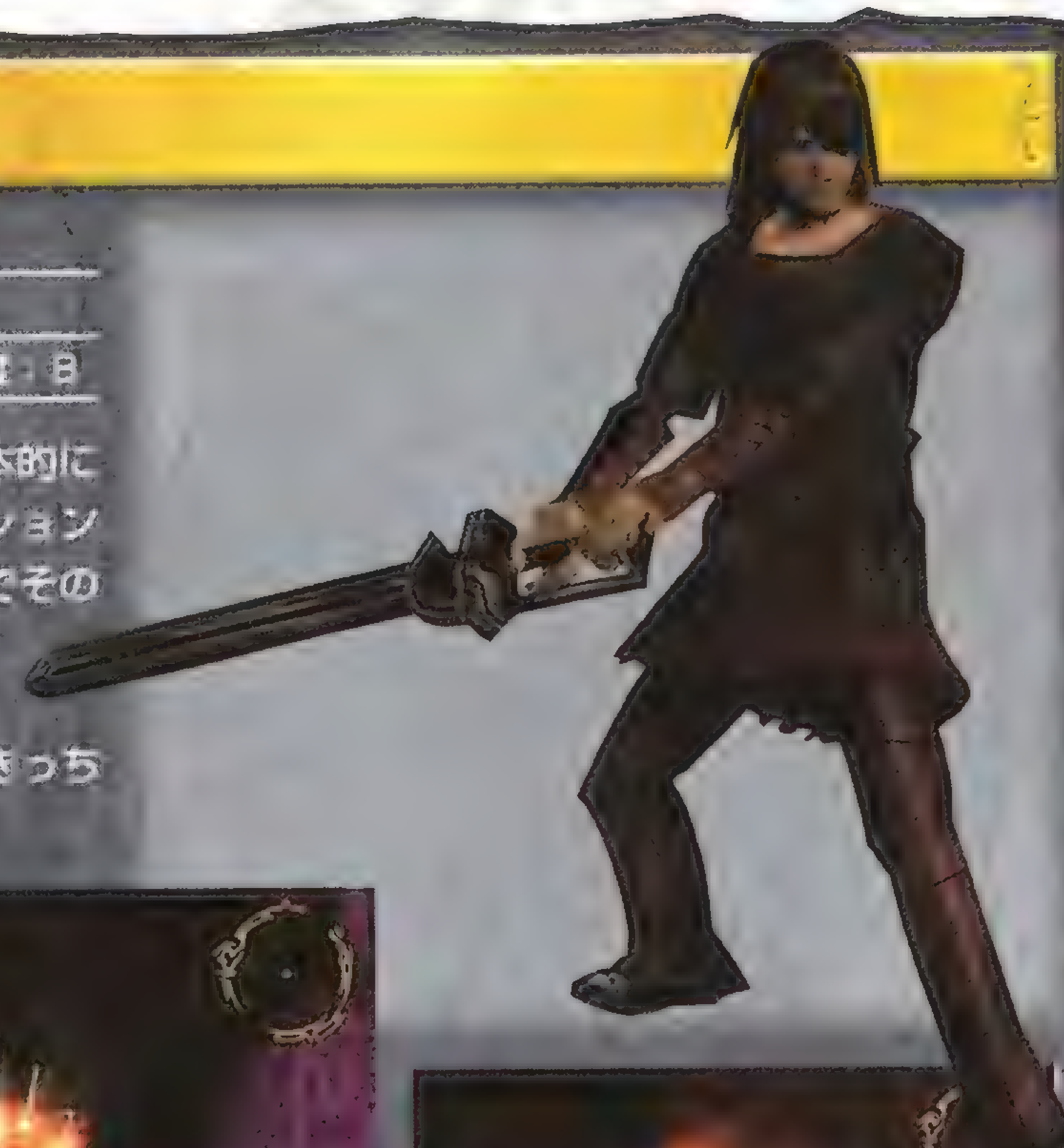


⬆ダメージを受けるのはしかたがない。それによって貯まったMPで魔法を。

カイム

人型

HP：8636　EXP：1600
基本攻撃力：A　ガードブレイク値：468
攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B



第七章のラストで戦うことになる前作の主人公。基本的にはプレイヤーに向かって近付き、5連続のコンビネーションを放ってくる。フィニッシュブローはガード不能なのでその前に隙をついて反撃したい。こちらのコンビネーションはジャンプやステップで回避されることもあり、さらにジャンプ後に繰り出される兜割りはガード不能。きっちり受け身を取るのを忘れずに。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
通常攻撃	10	○	×
通常攻撃	10	○	×
突き	6	○	×
通常攻撃	10	○	○
フィニッシュブロー	20	×	○
兜割り	10	×	○
ファイヤボール	5	○	×
巨大炎	10	×	○
リング魔法	10	×	×





⬆➡遠距離になると魔法やファイヤーボールを放つので、回避やガードを行い、接近戦へ。

シャドウジスモア

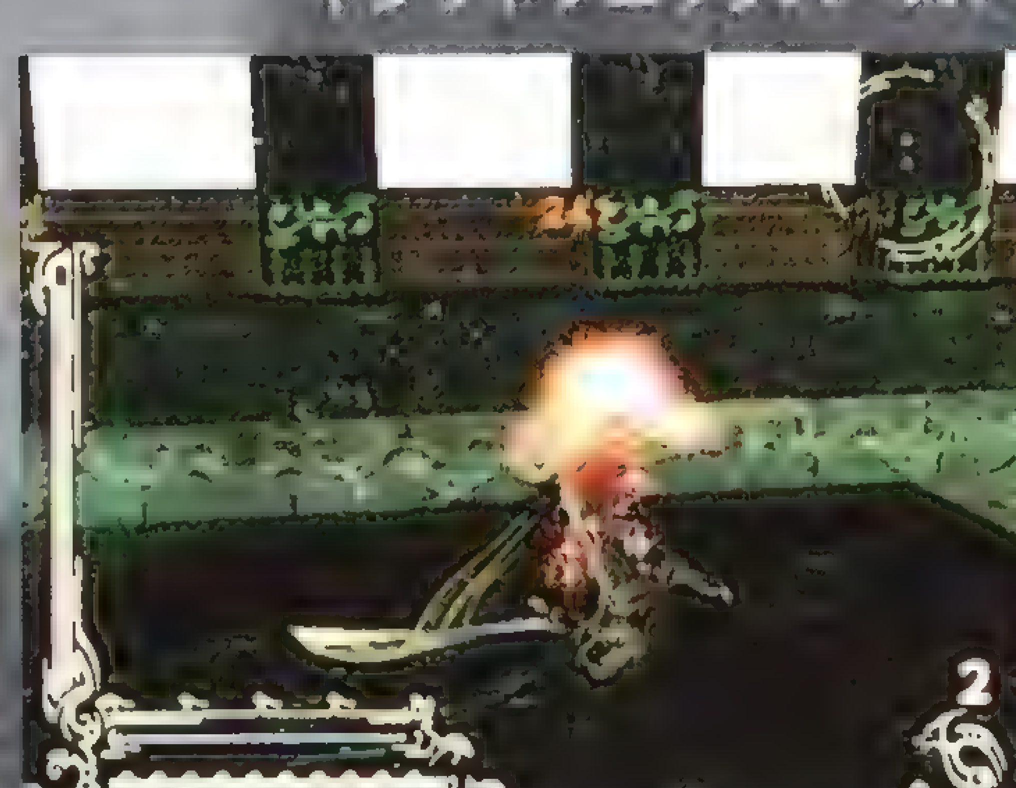
人型



HP：8908　EXP：2400
基本攻撃力：A　ガードブレイク値：468
攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B

第八章で戦うことになるジスモア。まずは通路の端で直線状の赤い衝撃波を放ってくる。この衝撃波は左右移動やジャンプでかわしつつ接近していこう。一定時間が経過するか攻撃を当てると、プレイヤーの手の届かない柱の上に飛んでいき、誘導弾とリング衝撃波を放つ。柱の影で衝撃波だけ回避するとかわしやすいだろう。誘導弾や空中のジスモアに攻撃を当てると魔力スフィアを落とすことがある。HPが25%を切ると通路から誘導弾を連続発射してくる。ジャンプやソニックバーストでかわして本体に斬りつけよう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
赤い衝撃波	10	○	○
リング衝撃波	10	×	×
誘導弾	5	○	×



⬆武器はオローの剣やソニックバーストの使えるものがお勧めだ。



⬆魔力スフィアの入手が可能なのでソニックバーストを多用して接近する方法が楽。

「マナ」(本体)　人型



HP：14500　EXP：1800

基本攻撃力：A　ガードブレイク値：216

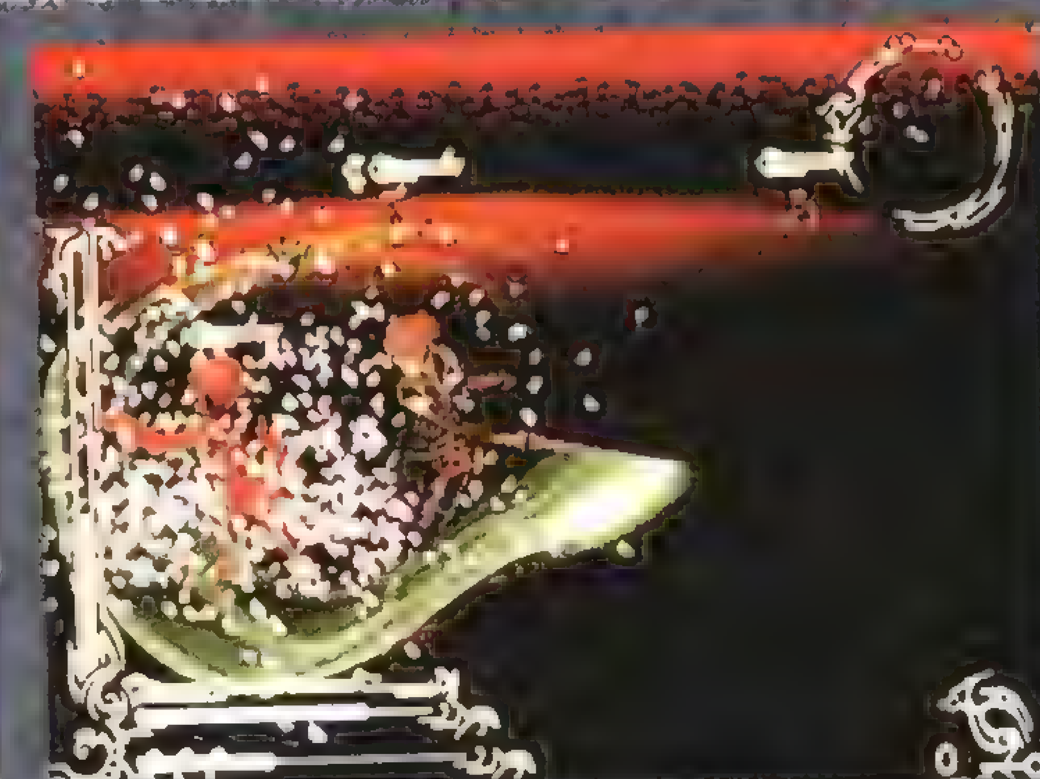
攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B

マナの心にいる「マナ」。第十一章で戦うことになる。多数の分身と共に現れる。足元に影がついているのが本体の見分け方だが、暗い場所で戦っている場合は見分けがつきにくい。一定時間が経過すると倒された分身を復活させ、このとき花びらを撒き散らすため、混戦でも見分ける目安になるだろう。また、本体特有の攻撃としては大魔法がある。数秒のタメ時間のあと、頭上に掲げた魔法弾をプレイヤーの足元に放つ。着弾時に発生する衝撃波ともどもガード不能。HPが30%減ることに戦闘ステージが切り替わる。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
切り上げ	10	○	×
回転切り	10	○	×
空中横回転切り	12	○	○
ジャンプ斬り	30	○	×
マナ大魔法	60	×	○
大魔法衝撃波	20	×	×



↑本体を捕らえたら、なるべく視界から逃さないように戦っていこう。



↑ステージが変わると影はほとんど見えない。斬ってみて左のゲージと見比べよう。

「マナ」(分身)　人型

HP：1276　EXP：10

基本攻撃力：C　ガードブレイク値：216

攻撃頻度：B　防御頻度：A　移動速度：B

「マナ」と共に現れる分身。本体に比べてHPが低く、攻撃力も低い。攻撃の傾向としては、ひたすらプレイヤーに近付いて斬りつけてくるだけだが、厄介なのが空中回転斬りやジャンプ斬り。こちらのコンボをかいくぐってくることが多く、こういう場合はダメージを受けざるをえない。あまり攻撃を受けすぎるのも問題なので、本体を見失ったらとにかく分身の数を減らす方向で対処していこう。



➡空中を横回転しながら斬りつけてくる。ありえない体勢での攻撃方法だ。





⬅それほど強くはないものの数が多い。まずは適当に数を減らしていこう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
切り上げ	2	○	×
回転切り	2	○	×
空中横回転切り	3	○	○
ジャンプ斬り	7	○	×

Chap. 7 地上敵データ

骨の棺



HP：－　EXP：－

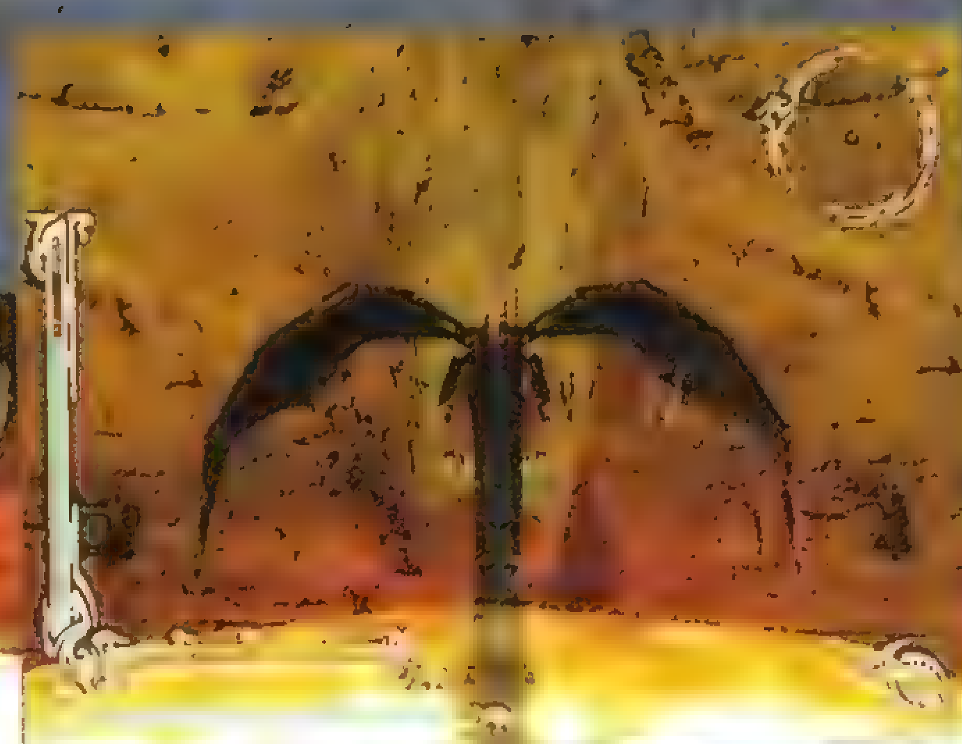
基本攻撃力：－　ガードブレイク値：－

攻撃頻度：－　防御頻度：－　移動速度：－

2周目、3周目で戦うことになる"神の玩具"。ドラゴンで移動して頂上付近に降り、兜割りを合計5回行えばクリアとなる。最初の兜割り以後、一定時間ごとに骨の棺から波動が放たれるが、これに触れると一撃でゲームオーバー。兜割り後はドラゴンに乗って高速飛行し、波動の色と対応する柱の影に隠れよう。波動の色の順番は赤→青→黄→紫→白。波動と波動の合間に再度兜割りを叩き込んでいこう。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
五色の波動	－	×	×





⬅⬆少しでも行動が遅くなると発生した波動に触れてゲームオーバーになってしまうので、迅速に行動しよう。

⬇地上で波動をやり過ごすと間に合わないことも。ドラゴンに乗っていても回避できない。



ブラックドラゴンレグナ

HP：－　EXP：－

基本攻撃力：A　ガードブレイク値：－

攻撃頻度：－　防御頻度：－　移動速度：－

1周目、3周目で戦うことになるブラックドラゴン状態のレグナ。1回斬りつけるだけでクリアとなるが、マップを回り込んで移動しなければならない。攻撃方法は誘導弾と巨大ブレスの2種類。誘導弾も巨大ブレスも遮蔽物（段差など）の影を移動していれば防ぐことができる。



➡マップの段差に身を隠しながら進んでいけば多少は楽に近付ける。完璧に安全とは言えないので油断は禁物だが……





⬅遮蔽物のないところでは巨大ブレスにのみ注意して一気に近づこう。ジャンプ斬りでレグナに斬りつければクリアだ。

攻撃方法	攻撃力	防御可能	吹き飛ばし
誘導弾	12	○	×
巨大ブレス	30	×	○

Column 4 戦闘時の特殊な状況と防御行動

ここでは戦闘時にキャラクターに起こる“のけぞり”の状態と、“防御”、“弾き返し”の2つの防御行動について解説している。

のけぞりについて

のけぞりは、キャラクターが敵に攻撃を受けたときにのけぞりの状態になり、その時の行動が止まってしまうこと。のけぞり状態には、各キャラクターごとに持つ、のけぞりへの耐性以上のダメージを1度の攻撃で受けたときになる。各キャラクターごとの耐性は、右を参照してほしい。



⬅のけぞり状態になると、コンビネーションもストップしてしまう。



➡のけぞると動きが止まるため、敵集団の中だと連続して攻撃を受けることも。

◆のけぞり状態となる状況

〈通常時〉

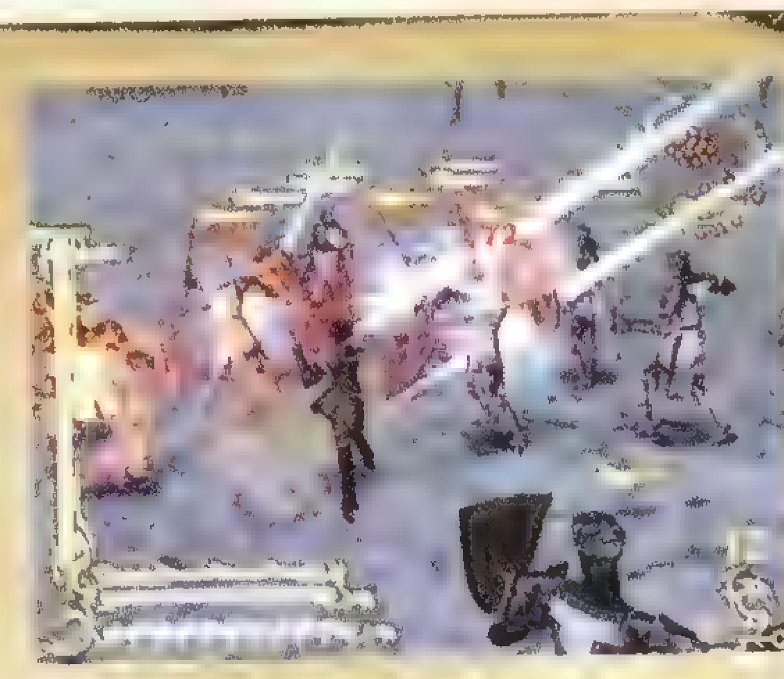
ノウェ	HPの3%以上	のダメージを1回の攻撃で受ける
マナ	HPの3%以上	のダメージを1回の攻撃で受ける
エリス	HPの3%以上	のダメージを1回の攻撃で受ける
ユーリック	HPの5%以上	のダメージを1回の攻撃で受ける

〈HP20%未満〉

ノウェ	HP5%以上	のダメージを1回の攻撃で受ける
マナ	HP3%以上	のダメージを1回の攻撃で受ける
エリス	HP5%以上	のダメージを1回の攻撃で受ける
ユーリック	HP7%以上	のダメージを1回の攻撃で受ける

“貴正”装備時も耐性が上昇する

装備時、防御力が低下する貴正。しかし、装備時はのけぞり耐性が+3%される。



防御、弾き返しについて

防御と弾き返しには、それぞれ防御可能な攻撃など、異なる特性がある。状況によって使い分けよう。

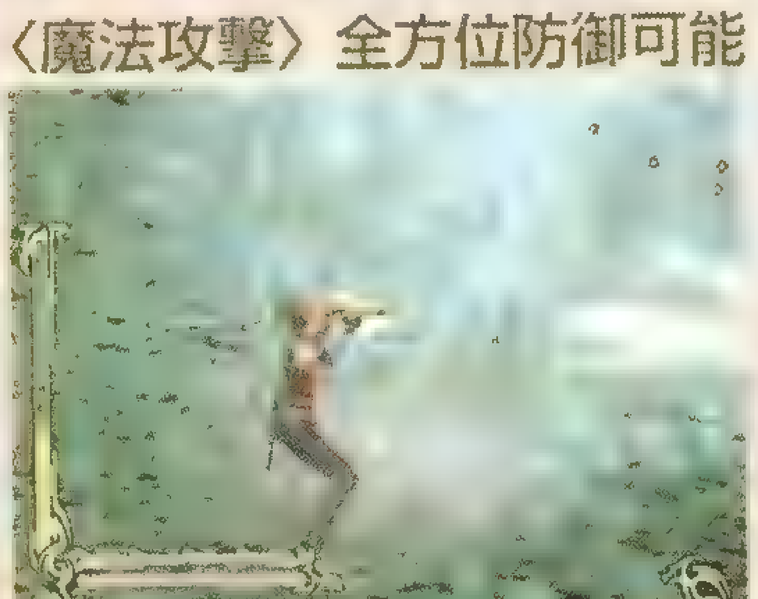
防御の特性

〈物理攻撃〉背後からの攻撃は防御不可



⬅背後からの攻撃、防御不能攻撃以外は、すべて防御することが可能。

〈魔法攻撃〉全方位防御可能



⬅魔法は、前後左右どの方向から攻撃されても、すべて防御可能。

弾き返しの特性

〈物理攻撃〉特定の敵以外、防御不可攻撃
背後からの攻撃も、弾き返し可能



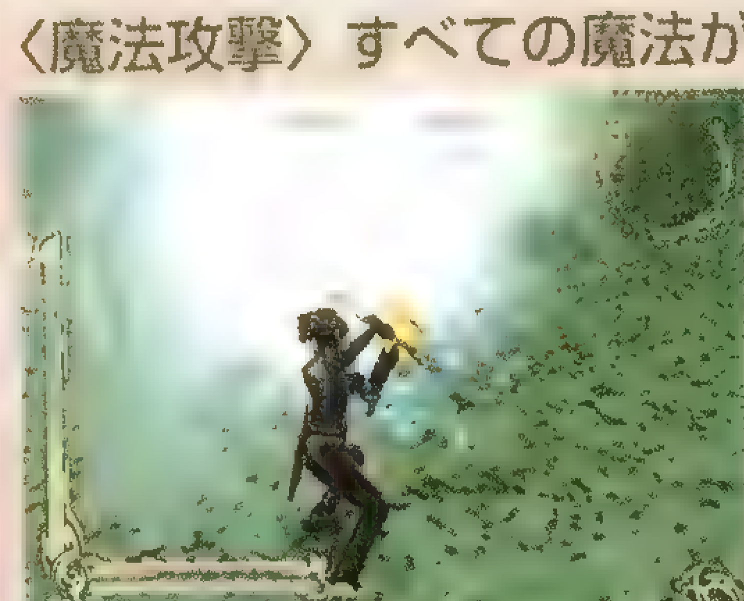
⬅弾き返しは、下の表組みにある敵以外なら、防御不能攻撃や背後からの攻撃にも対応できる。

◆防御不能攻撃を弾けない敵

カイム	アンデッド騎馬兵
重装備ジスモア	ベヒモス
石巨人	

⬅防御不能攻撃を弾けない敵。攻撃パターンを把握し対応しよう。

〈魔法攻撃〉すべての魔法が弾き不可能



⬅すべての魔法が弾き返し不能となる。ただし、攻撃を当てることで、魔法を破壊することが可能。

空中戦の敵データ

空中戦では、最後の戦い以外は、基本的にレグナのみで戦い抜くことになる。地上戦同様、様々な敵との戦闘になるので、その攻撃方法や対処法などをしっかりと確認しておこう。

空中戦の心得

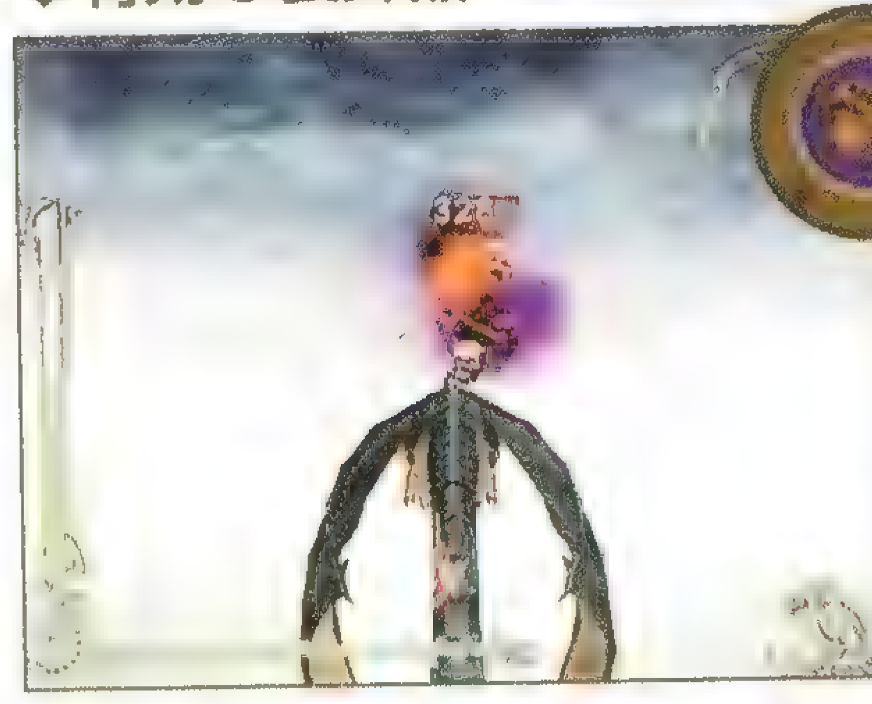
装飾品でレグナを強化

戦闘時に忘れがちになるのが、マジックリングなどの装備品。それらの装備品はノウェたちだけでなく、レグナにも効果があるのだ。敵の攻撃力が格段に上昇する2周目、3周目では、装備品がないとかなり難易度が高くなる。特に右の2つは、早めに購入しておきたい。



⬅3周目になると、受けるダメージ量がかなり多くなる。装備品でしっかり強化しよう。

◆有効な装飾品



マジックリング+2
効果:魔法攻撃力40%上昇

⬅レグナのファイヤーボールが格段に強くなる。敵の数が多いミッションでは、装備させておきたい。

シェルピアス+1
効果:遠隔被ダメージ40%減少



➡遠隔攻撃で受けるダメージを抑える。2周目以降、特に強敵との戦闘では、かなり頼りになる。

敵の特殊な行動を見逃さない

空中戦の敵の中には、攻撃以外の特殊な行動をとるものがいる。その行動自体に攻撃力はないため、直接的な被害はないが、その行動が戦闘に及ぼす効果は大きい。特にスペクターなどが行うよみがえり弾は、倒してもスピリットがいる限り復活するという厄介なもの。復活されると、戦闘が長期戦となり、回復アイテムを無駄に消費することになる。そういった事態を避けるため、そのような行動をとる敵は、真っ先に倒しておくようにしよう。



よみがえり弾

⬅スペクターの行動で、倒してもスピリットとなって復活する。



バリア

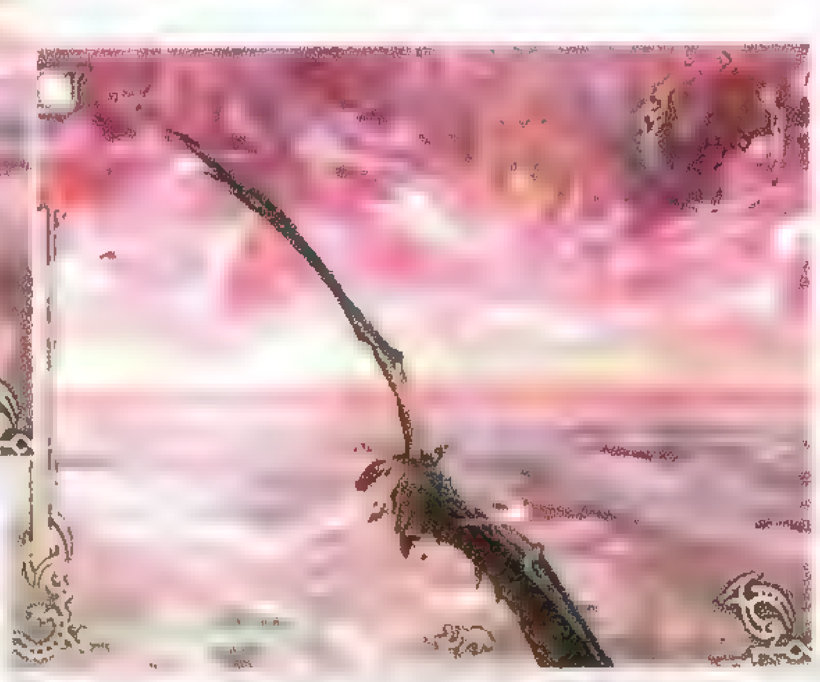
➡デスポッドBが行う。バリアを破らない限り、攻撃が命中しない。

回避行動は積極的に

空中戦では、目で追うことが困難なほど、移動速度が速い敵が出現する。これらの敵の攻撃は、目で見てから回避行動をとっても間に合わないことが多いため、攻撃を先読みすることが必要となる。特に攻撃の激しい強敵相手では、敵が少しでも攻撃モーションを見せたら積極的に回避行動をとるようにしよう。



⬅空中戦では、攻撃後に即離脱するのが基本となる。



➡移動速度の速い敵は、ロックオンで対処していこう。

空中敵データの見方

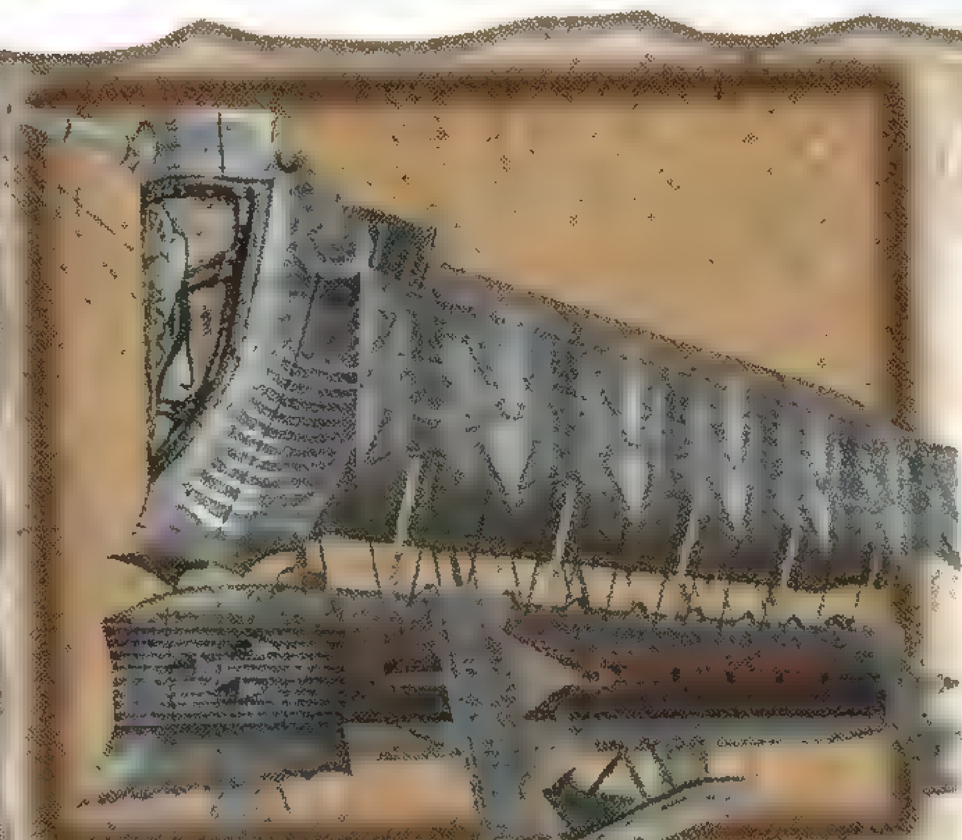


バ❷ト

HP：21　EXP：60
基本攻撃力：C　攻撃❸頻度：C　移動速度：B

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
直線レーザー	8	400
――	–	–
―― ❺	–	–
――	–	–
――	–	–

プレイヤーが最初に戦うことになる空中の敵。当然、最も弱く、倒しやすい。リング状のレーザーが唯一の攻撃。誘導弾で薙❹払おう。後半で多数の強敵に混じって登場した際は、弱いからと放置すると不意に攻撃されたりする。早めに片付けておこう。



エリス戦闘艇A

HP：1281　EXP：6000
基本攻撃力：C　攻撃頻度：B　移動速度：S

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
ホーミング弾	12	600
山なり実弾	12	600
機雷	12	600
――	–	–
――	–	–

プロペラ部分	HP300	EXP200
4枚ウィング部分	❻HP300	EXP100
下部ウィング部分	HP200	EXP100

エリスが搭乗する戦闘艇。第二章ではマナ一行が奪って逃走に用いるため、これを撃破するのが目的となる。反逆者一行が操っているにも関わらず基本的な行動は戦闘艇と同様で、側面への山なり弾、前方へのホーミング弾、近付くと機雷の放出と、攻撃は強力だ。5分以内に撃破できない場合はゲームオーバーとなる場面なのでなるべく本体を直接叩こう。また、第六章では逆にエリス戦闘艇を撃破しないように追跡するのが目的になる。



➡攻撃の合間にロックオンによる誘導弾を撃ち、兵装も破壊する。



⬅基本的には遠距離からファイヤーボール攻撃を行っていこう。

❶敵イラスト
敵のCGイラスト。

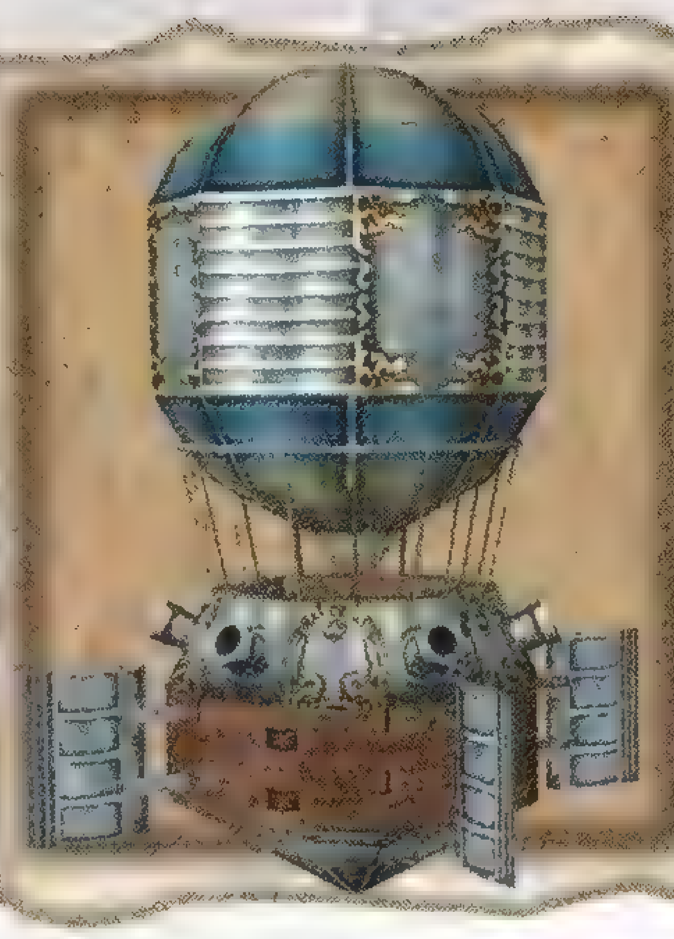
❷敵名称
敵の正式名称。名前にA、Bとあるものは、正式名称は同じだが、その能力が異なることを示す。

❸敵能力
その敵が持つ能力。各項目についての詳細は以下の通り。
【HP】：その敵の最大HP。
【EXP】：その敵を倒した時に獲得できる経験値。
【基本攻撃力】：その敵が持つ基本となる攻撃力。S>A>B>Cの順で示されており、高いほど各攻撃方法の持つ攻撃力が高くなる。「－」となっている敵は、攻撃方法を持たない。
【攻撃頻度】：その敵が攻撃を行う頻度を示す。S>A>B>Cの順で示されており、高いほどこちらを攻撃する頻度が多くなる。「－」となっている敵は、攻撃方法を持たない。
【移動速度】：その敵が移動するスピード。S>A>B>Cの順で示されており、高いほど移動スピードで速くなる。「－」となっている敵は、移動を行わない。

❹敵の特徴
その敵の特徴や対処法などを解説している。

❺敵の攻撃方法
その敵が行ってくる攻撃の種類と、各攻撃方法の性能を掲載している。各項目についての詳細は以下の通り。
【攻撃方法】：その敵が行ってくる攻撃の種類。
【攻撃力】：その攻撃方法が持つ攻撃力。数値が高いほど、攻撃の威力が大きくなる。
【攻撃距離】：その攻撃方法を行う距離。数値が大きいほど、遠距離から攻撃を行ってくる。

❻敵パーツの能力
戦闘艇のみにある項目で、戦闘艇が持つ本体以外のパーツのHPと、そのパーツを破壊した時に得られる経験値を掲載している。

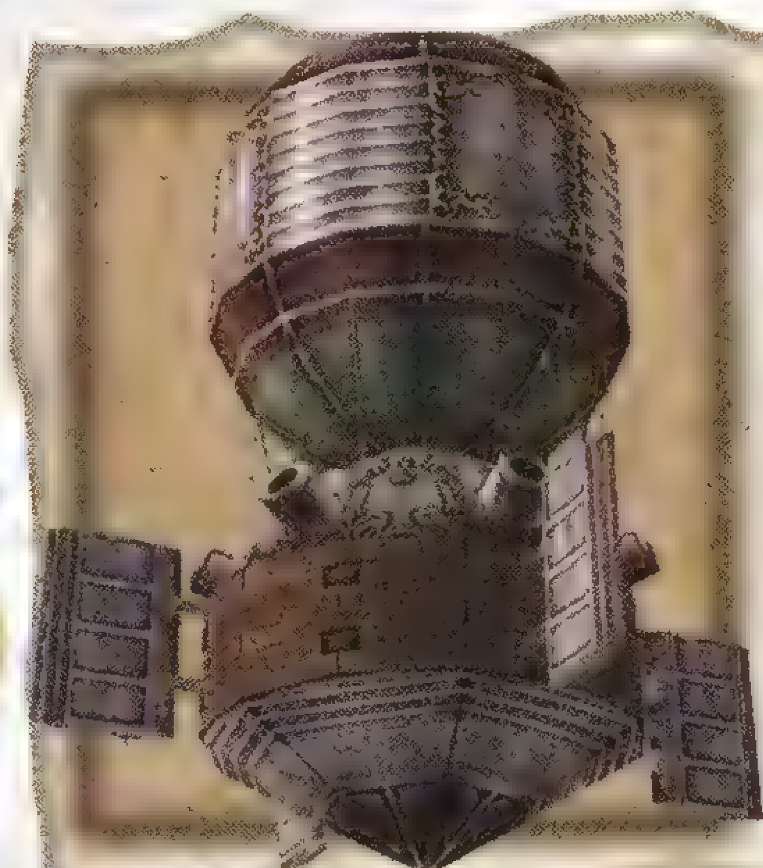


飛空艇（水）

HP：212　EXP：120
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：B

神水の直轄区に所属する封印騎士団の飛空艇。基本的には空中を漂っており、狙いを付けるのは容易。攻撃も山なりに飛んでくる実弾と水弾という単純なものだ。ブレススフィアを入手するためになるべくファイヤーボールで倒していこう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
山なりの実弾	10	700
山なり水弾	12	700
——	–	–
——	–	–
——	–	–

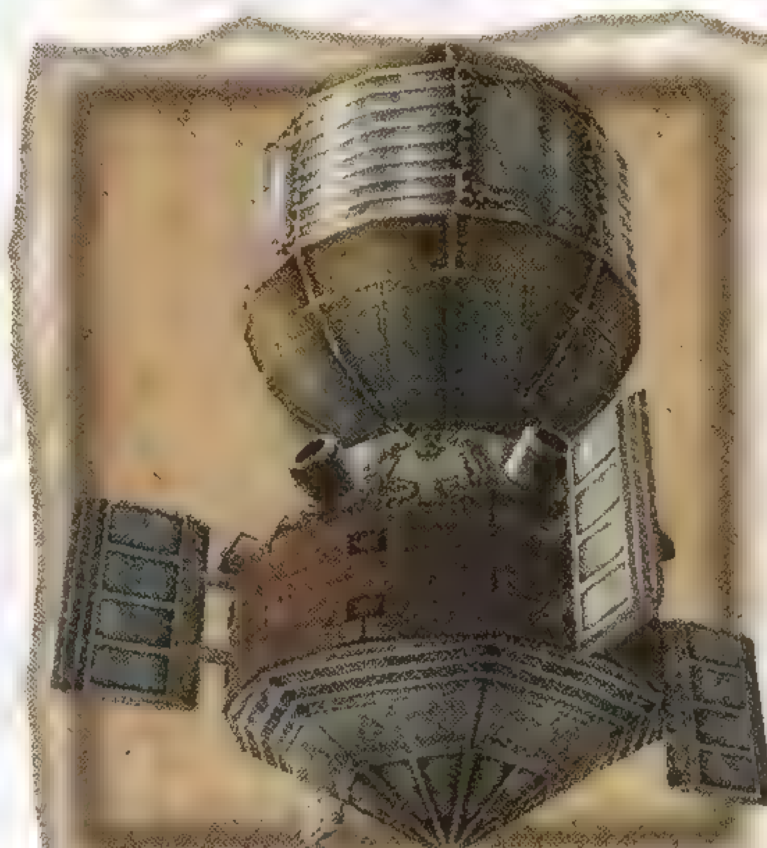


飛空艇（炎）

HP：250　EXP：180
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：B

気炎の直轄区に所属する封印騎士団の飛空艇。山なりの実弾と、特殊攻撃として機雷を発射してくる。攻撃力自体はそれほど高くはないが、HPが多めなので、倒すのに手間取ると機雷を数多く放出されて厄介に思えることもあるだろう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
山なりの実弾	10	700
機雷	12	700
——	–	–
——	–	–
——	–	–



飛空艇（光）

HP：250　EXP：140
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：B

宝光の直轄区に所属する封印騎士団の飛空艇。無明の渓谷にのみ登場する。比較的攻撃力が高めなわりには得られる経験値が少ない。特殊攻撃として直線弾を撃ってくるものの、動き回ってさえいれば、ほかの飛空艇よりは回避しやすい攻撃と言える。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
山なりの実弾	10	700
直線弾	12	700
——	–	–
——	–	–
——	–	–



飛空艇（金）

HP：287　EXP：240
基本攻撃力：A　攻撃頻度：B　移動速度：B

明命の直轄区に所属する封印騎士団の飛空艇。後半の恵沢の平原や黄昏の丘で登場する、最強の飛空艇。ほかの飛空艇の使う特殊攻撃を全部行ってくるのが特徴。複数から別々の特殊攻撃を受けると対処に困るのでなるべく早めに片付けたい敵だ。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
山なりの実弾	10	700
直線弾	12	700
機雷	12	700
山なり水弾	12	700
——	–	–



高速飛空艇（水）

HP：467　EXP：600
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：C

神水の直轄区に所属する封印騎士団の高速飛空艇。嘆きの水脈で登場する。通常の4連バルカンに加え、特殊攻撃としてやはり4連の水ホーミング弾を放ってくる。ほかの高速飛空艇に比べると動きは遅めだが、ホーミング弾によって攻撃を受けやすい。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
4連バルカン	12×4	500
4連水ホーミング弾	12×4	500
——	–	–
——	–	–
——	–	–



高速飛空艇（炎）

HP：550　EXP：900
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：B

気炎の直轄区に所属する封印騎士団の高速飛空艇。深淵なる大地や黄昏の丘で登場する。通常の4連バルカンに加え、特殊攻撃として機雷を発射してくる。攻撃力も高速飛空艇(命)に並んで高く、移動速度も速いので、倒すのに手間がかかる厄介な敵だ。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
4連バルカン	12×4	500
機雷	12	500
——	–	–
——	–	–
——	–	–

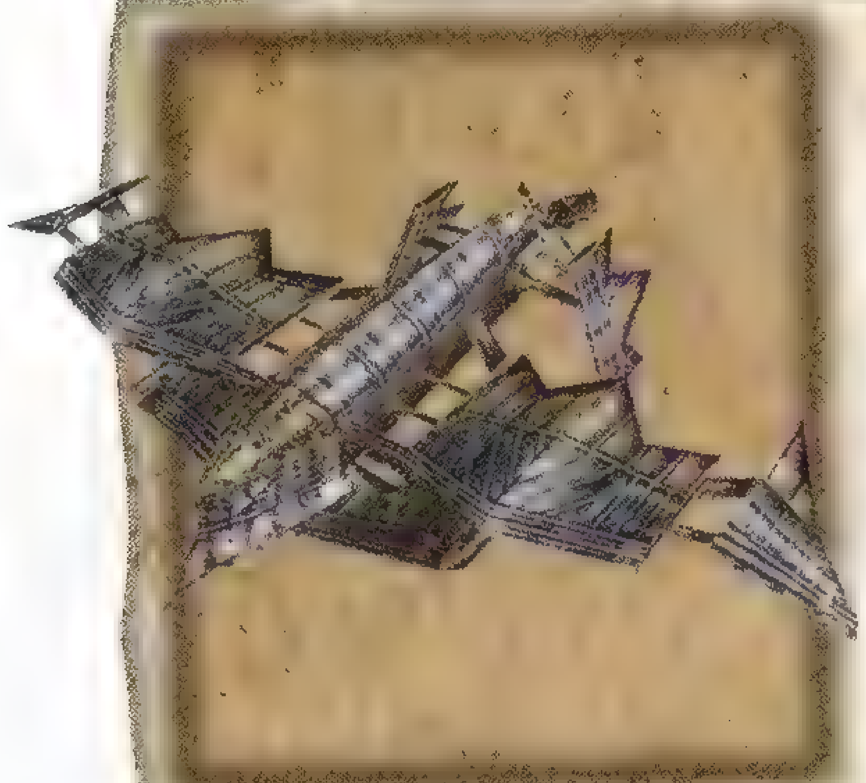


高速飛空艇（光）

HP：550　EXP：720
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：C

宝光の直轄区に所属する封印騎士団の高速飛空艇。無明の渓谷などで登場する。移動力は低めで、その他のパラメータ的にもたいした特徴はない。通常の4連バルカンに加え、プレイヤーが後方にいる場合、後方打ち上げ弾を放ってくる。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
4連バルカン	12×4	500
後方打ち上げ弾	12	500
——	–	–
——	–	–
——	–	–



高速飛空艇（命）

HP：632　EXP：1200
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：B

明命の直轄区に所属する封印騎士団の高速飛空艇。恵沢の平原や黄昏の丘に登場。ＨＰも攻撃力も速度も高く、高速飛空艇の中では最強。多種多様な特殊攻撃を行うため、予想以上に攻撃を避けにくい。１機ずつ確実に沈めていくしかないだろう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
4連バルカン	12×4	500
4連水ホーミング弾	12×4	500
後方打ち上げ弾	12	500
機雷	12	500
——	–	–



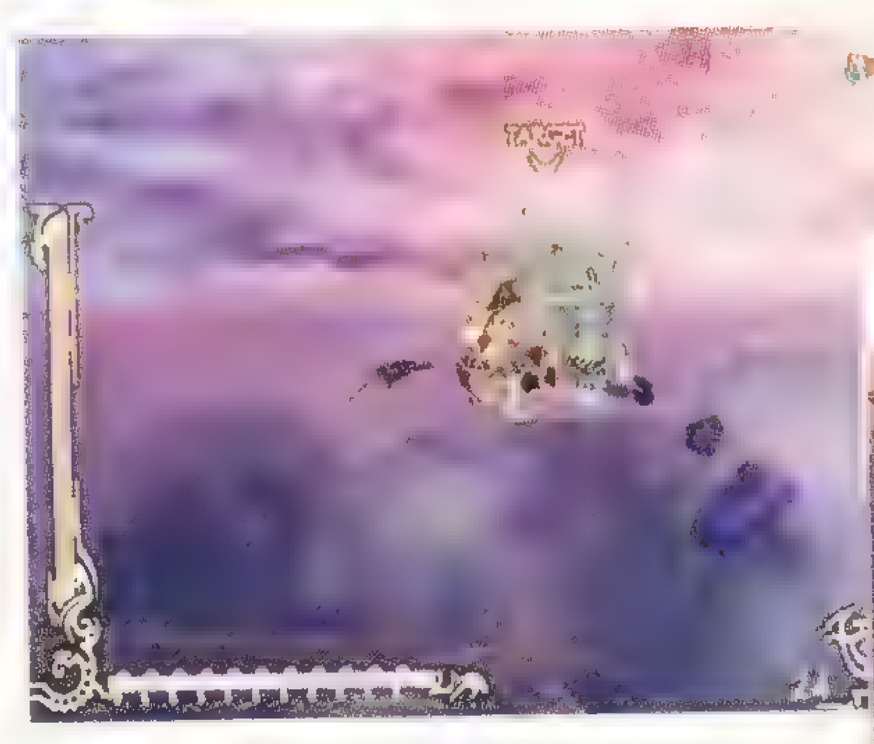
戦闘艇

HP：1281　EXP：4000
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　移動速度：S

部位	HP	EXP
プロペラ部分	HP200	EXP200
4枚ウィング部分	HP300	EXP100
下部ウィング部分	HP300	EXP100

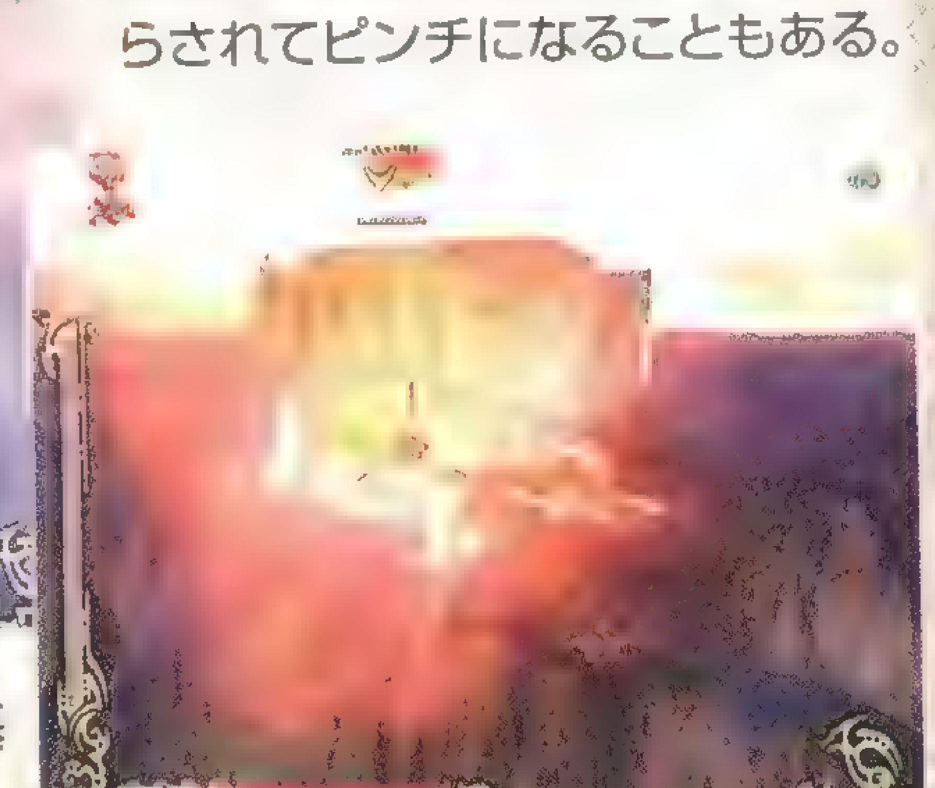
攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
ホーミング弾	12	600
山なり実弾	12	600
機雷	12	600
——	–	–
——	–	–

封印騎士団の空中戦用兵器。本体と兵装は別扱いになっており、ドラゴンのホーミング弾によるロックオンも別々になる。撃破するためには本体を叩かないとダメなので、ロックオンによる攻撃に頼っているとなかなか落とせないことも多い。嘆きの水脈、無明の渓谷、恵沢の平原、黄昏の丘、と登場するステージは比較的多いがどれも同一のものだ。側面からは山なり弾、正面からはホーミング弾、近付くと機雷を発射してくることが多い。



➡ホーミング弾が鬱陶しいので基本は回避しつつロックオンで攻撃。

⬅不意に近づくと思わぬ猛攻にさらされてピンチになることもある。



Chap. 7 空中敵データ

エリス戦闘艇A



HP：1281　EXP：6000
基本攻撃力：C　攻撃頻度：B　移動速度：S

プロペラ部分	HP300	EXP200
4枚ウィング部分	HP300	EXP100
下部ウィング部分	HP200	EXP100

攻撃方法	攻撃力	[illegible]
ホーミング弾	12	600
山なり実弾	12	600
機雷	12	600
──	－	－
──	－	－

エリスが搭乗する戦闘艇。第二章ではマナ一行が奪って逃走に用いるため、これを撃破するのが目的となる。反逆者一行が操っているにも関わらず基本的な行動は戦闘艇と同様で、側面への山なり弾、前方へのホーミング弾、近付くと機雷の放出と、攻撃は強力だ。5分以内に撃破できない場合はゲームオーバーとなる場面なのでなるべく本体を直接叩こう。また、第六章では逆にエリス戦闘艇を撃破しないように追跡するのが目的になる。



➡攻撃の合間にロックオンによる誘導弾を撃ち、兵装も破壊する。



⬅基本的には遠距離からファイヤーボール攻撃を行っていこう。

エリス戦闘艇B



HP：－　EXP：－
基本攻撃力：B　攻撃頻度：B　移動速度：S

プロペラ部分	HP500	EXP200
4枚ウィング部分	HP800	EXP100
下部ウィング部分	HP200	EXP100

攻撃方法	攻撃力	[illegible]
ホーミング弾	12	600
山なり実弾	12	600
機雷	12	600
──	－	－
──	－	－

第六章でノウェたちに追いすがってくるエリスの戦闘艇。第二章で撃破したものを改修して使っているのか、パーツ部分のHPが大幅にアップしているため、撃破にはやや時間がかかる。ストーリー上、本体は狙わないため、パーツ部分をすべて破壊すれば撃破したことになる。ただし、攻撃力は格段に上がっている上に、多数の機雷をばら撒いて攻撃してくるため、なかなか苦労をすることになるだろう。



➡近付くと機雷の猛攻で無用のダメージを受けてしまう。



⬅本体は狙わなくていいのでロックオンによる誘導弾で戦おう。

砲台塔・高射砲台塔



砲台塔	HP：402	EXP：1000
高射砲台塔	HP：402	EXP：1200

大神殿や天時の直轄区を守る結界塔などに併設された砲台塔。通常の敵に比べて高い経験値は魅力的だが、本来の目的である結界塔を破壊するためにこの砲台塔を撃破する必要はない。砲台塔だけを狙うほうが難しいので、素直に無視した方がいい。

攻撃方法	攻撃力	[illegible]
──	－	－
──	－	－
──	－	－
──	－	－
──	－	－



結界塔

HP：632　EXP：1200
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：－

大神殿と天時の直轄区を守る結界を発生させている塔。塔自体が強力な砲台となっており、ドラゴンで近付くとレーザーで攻撃してくる。レーザー発射の前には予兆があるので、それを見たら即座に回避運動を心がけ、極力ダメージを受けずに破壊しよう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
レーザー	12	400
——	–	–
——	–	–
——	–	–
——	–	–



古の砲台

HP：86　EXP：800
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：－

古の墓標に設置された浮遊砲台。弾速の速いレーザーを撃ってくるため、まともにやり合うと回復アイテムを消費してしまうことになる。壁や建造物に隠れつつ、スライドなどで飛び出して即座に攻撃・離脱を繰り返すことなどで対処しよう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
レーザー	12	400
——	–	–
——	–	–
——	–	–
——	–	–



バット

HP：21　EXP：60
基本攻撃力：C　攻撃頻度：C　移動速度：B

プレイヤーが最初に戦うことになる空中の敵。当然、最も弱く、倒しやすい。リング状のレーザーが唯一の攻撃。誘導弾で薙ぎ払おう。後半で多数の強敵に混じって登場した際は、弱いからと放置すると不意に攻撃されたりする。早めに片付けておこう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
直線レーザー	8	400
——	–	–
——	–	–
——	–	–
——	–	–



ガーゴイルキューブ

HP：10　EXP：9
基本攻撃力：C　攻撃頻度：C　移動速度：B

空中を漂う箱状のモンスター。通常は2連誘導弾を放つだけだが、時折ドラゴンに向かって移動しつつ体当たりを行ってくる。大集団で登場することもあるが、攻撃は当てやすいので、ブレススフィアを出現させて一気に殲滅していこう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
体当たり	20	100
ホーミング弾（2本）	16	100
——	–	–
——	–	–
——	–	–



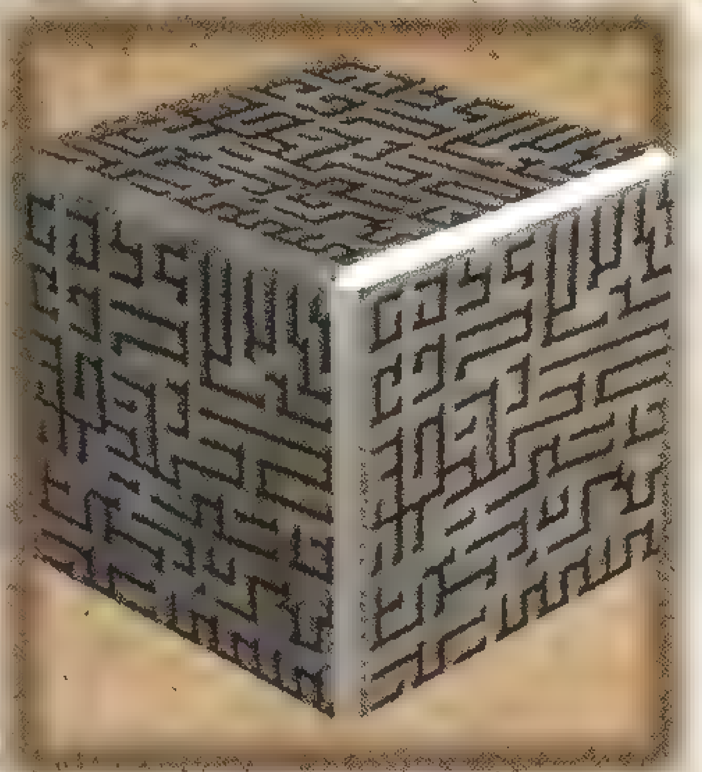
クリムゾンガーゴイルキューブ

HP：42　EXP：18
基本攻撃力：C　攻撃頻度：C　移動速度：B

基本的には滞空していて、攻撃を受けるとガーゴイルレーザーで反撃してくる。また、近付きすぎると自爆してダメージを与えてくる。通常のガーゴイルキューブに比べてHPは高いが、ファイヤーボールならほぼ一撃で撃墜できるだろう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
自爆	50	20
ガーゴイルレーザー	16	–
——	–	–
——	–	–
——	–	–

メタガーゴイルキューブ



HP：50　EXP：36
基本攻撃力：C　攻撃頻度：C　移動速度：B

HPがわずかに高くなっているが、基本的にはほかのガーゴイルと同様、滞空しつつ攻撃してくる。比較的遠距離からでもホーミング弾を撃ってくるため、回避しながらロックオンによる誘導弾を撃ち、対処していこう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
ホーミング弾	16	100
—	–	–
—	–	–
—	–	–
—	–	–

グリフォン



HP：147　EXP：320
基本攻撃力：C　攻撃頻度：A　移動速度：B

ドラゴンの周囲を回るように移動しながらファイヤーボールと体当たりで攻撃してくるモンスター。周囲を回られる距離まで近付くと撃墜が難しくなるため、なるべく遠距離のうちに撃破しておきたい。姿が見えたら即座にファイヤーボールを撃とう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
ファイヤボール	12	200
体当たり	10	100
—	–	–
—	–	–
—	–	–

グリフォンチーフ



HP：1892　EXP：540
基本攻撃力：S　攻撃頻度：S　移動速度：B

通常のグリフォンに比べて大幅にHPが高く、また攻撃力も高い。さらに体当たりによる攻撃の頻度が増しており、近付かれるといっそう撃破が難しくなっている。基本的にはやはり距離を置いてファイヤーボールで対処したい。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
ファイヤボール	12	200
体当たり	10	100
—	–	–
—	–	–
—	–	–

メタグリフォン



HP：1290　EXP：1600
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：B

グリフォンチーフよりはややHPは少ないが、落雷攻撃をしてくる。落雷はドラゴンを追尾してくるため、非常に厄介。発射の前には1秒ほど予兆モーションがあるので、そのモーションが見えたら回避を心がけるようにしよう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
サンダーボール	12	200
体当たり	10	100
落雷	15	200
—	–	–
—	–	–

デスポッドA



HP：550　EXP：480
基本攻撃力：B　攻撃頻度：A　移動速度：B

ふわふわと空中を浮遊しつつ移動し、ホーミング弾で攻撃してくる。攻撃を受ける、またはランダムで瞬間移動するため、せっかく近付いて攻撃を当ててもあらぬ方向に出現することが多い。なお、撃破時には特大ホーミング弾を放つので要注意だ。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
ホーミング弾	10	300
特大ホーミング弾	32	300
—	–	–
—	–	–
—	–	–



デスポッドB

HP：1634　EXP：720
基本攻撃力：−　攻撃頻度：A　移動速度：−

HPが大幅に強化されたデスポッド。特に問題なのが、周囲のデスポッドAの数が減ると子供（メタデスポッド）を生み出すこと。デスポッドAとは違って移動しないので、敵を見極めつつ、このデスポッドBを優先的に撃破するようにしたい。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
子供を生む	−	−
バリアをはる	−	−
――	−	−
――	−	−
――	−	−



メタデスポッド

HP：430　EXP：960
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：B

基本的に、動きはデスポッドAと変わらないが、能力的には大幅強化。HPは減少しているが、攻撃頻度が上がったため、全く気の抜けない相手となった。瞬間移動を目で追うのは無理があるので、ランダムに回避行動を行いつつロックオンで攻撃しよう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
レーザー弾	12	300
――	−	−
――	−	−
――	−	−
――	−	−



スピリット

HP：402　EXP：640
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：S

通常は空中に静止している。攻撃を受けるか、至近距離まで近付くとドラゴンの周囲を飛ぶように移動。束縛弾による攻撃を行い、それが成功すると動きの止まったドラゴンを狙ってフラッシュ攻撃を行う。また、よみがえり弾を受けると卵を生成する。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
束縛弾	0	400
フラッシュ攻撃	10	400
よみがえり卵を生成	0	400
――	−	−
――	−	−



スペクター

HP：862　EXP：1000
基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：B

こちらの攻撃を鎌によって防ぐ強敵。近距離まで近付くと鎌を投げることがあるのでその時は攻撃のチャンス。しかし、あまり近付きすぎると直接攻撃を行ってくる。なお、撃破時にはスピリットによみがえり弾を発射し、スピリットとして復活する。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
3分裂鎌アストラル体	2	500
ブーメラン鎌	10	200
突進攻撃	30	100
よみがえり弾	−	−
――	−	−



アークドラゴン

HP：309　EXP：1200
基本攻撃力：A　攻撃頻度：S　移動速度：C

基本的にはこちらのロックオンによる誘導弾を避ける。攻撃するにはファイヤーボールを当てて行くようにしよう。攻撃も多彩で、3連ファイヤーボールやロックオンによる誘導弾、また、大魔法すら使ってくるため、全く気が抜けない。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
3連ファイヤーボール	14	−
3連ロックオン	8	−
敵ドラゴン大魔法	7	−
――	−	−
――	−	−



アンノウン

HP：946　EXP：1400

基本攻撃力：A　攻撃頻度：A　移動速度：B

はるか上空からぶら下がっている謎のモンスター。ドラゴンで近付くと糸が切れて襲いかかってくる。回転しながらの体当たり攻撃を行ってくるが、この際、弾を弾き返す。5回体当たりを繰り返すとアンノウンデスポッドに変態を始める。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
体当たり	10	－
――	－	－
――	－	－
――	－	－
――	－	－



アンノウンデスポッド

HP：1634　EXP：1200

基本攻撃力：A　攻撃頻度：B　移動速度：B

アンノウンが変化したデスポッド。能力的にはデスポッドBと同等だが、動きはデスポッドAに酷似している。ダメージを受けると瞬間移動しながらこちらを攻撃してくるため、各個撃破がしづらく、倒すのに時間がかかってしまう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
レーザー弾	12	300
――	－	－
――	－	－
――	－	－
――	－	－

アンヘル



HP：7344　EXP：18000

基本攻撃力：A　攻撃頻度：B　移動速度：B

空中を縦横無尽に駆け抜けるためただでさえ攻撃が当てにくい上に、こちらのロックオンによる誘導弾をスライドで避ける。ただ、完全に当たらないというわけではなく、大魔法を使う瞬間や、体当たりの前後などにスキがある。常に誘導弾を撃ちつつ、ファイヤーボール攻撃も行おう。ファイヤーボールを当てられればブレスフィアを落とすため、隙を見計らって特殊ブレスを使っていこう。

攻撃方法	攻撃力	攻撃距離
ファイヤーボール攻撃	10	600
拡散弾攻撃	10	600
ロックオン攻撃	10	600
大魔法攻撃	16	600
尻尾攻撃	50	600
突進攻撃1回目	30	600
突進攻撃2回目	20	600
突進攻撃3回目	1	600
アンヘルビット	－	－
ホーミング地雷	12	－



➡HPが20%を切ると空中で静止して最終攻撃体勢に入る。なるべく早く倒そう。



⬅体当たり攻撃を3回行った後で4秒間ほど停止する。攻撃のチャンスだ。



神竜レグナ

1周目		
HP：9769	EXP：2400	
基本攻撃力：A	攻撃頻度：B	移動速度：B

3周目		
HP：9769	EXP：2400	
基本攻撃力：A	攻撃頻度：S	移動速度：B

1周目と3周目の最後の敵。HPが40％以上ある時はケルビー式ファイヤーボールと8連ロックオンブレスをメインに戦いつつ、時折魔法を使ってくる。ダッシュ回避の際に残りHPに応じてレグナビットを放出する（最大3個）。3周目の場合、HPが30％以下で無敵状態となる次元殺モードが発生する。

※1：攻撃力＝(アイテム取得数＋2)×12
※2：攻撃力＝(アイテム取得数＋6)×5

攻撃方法	攻撃力	攻撃属性
ケルビー式ファイヤーボール	18	−
8連ロックオンブレス	10	−
ビット発生(アンヘルモード)	−	−
ビット発生(エンシェントモード)	−	−
特大ファイヤーボール	※1	−
水連射	14	−
光スキャンレーザー	50	−
命はじきとばし	※2	−
レグナビット弾	6	−
レグナビットダッシュ	12	−





⬆➡次元殺中は、1分経過かビットを破壊するまでレグナは無敵となる。

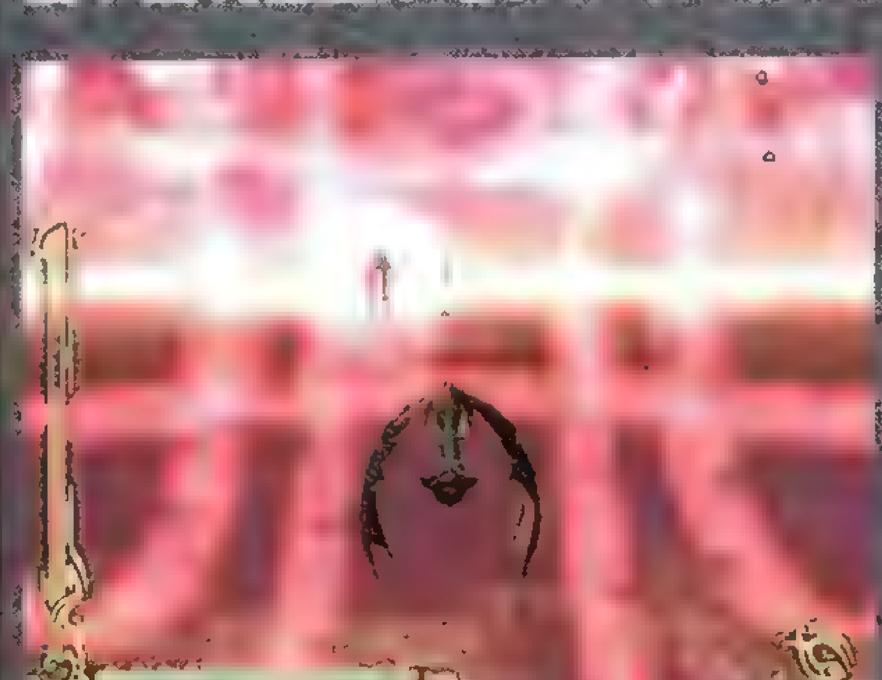
骨の棺（マナ）

HP：19608	EXP：32000	
基本攻撃力：A	攻撃頻度：B	移動速度：B

2周目の最後の敵。基本的にプレイヤーから離れていく傾向があり、攻撃は残りHPが25％減少するごとに4段階に変化する。第一段階は誘導弾を螺旋状に発射。追尾はそれほど厳しくはない。第二段階は定位置に出現する赤マナリング。第三段階は赤マナリングが変則的に発生すると共にビットによるピラミッド攻撃を行う。ピラミッド攻撃をかわすには4つのビットすべてを破壊しなければならない。最終段階では青マナリングを乱射する。第二段階と最終段階のリングは角度や出現位置は定まっていないのでかわすのが難しい。



⬅ときおりバリアを張ることもあり、このときは無敵状態。攻撃をやめて回避に専念するしかない。



⬆徐々に広がってくる赤マナリング。ランダム赤マナリング攻撃では縦のリングが発生することもある。



攻撃方法	攻撃力	攻撃属性
誘導弾	10	−
赤マナリング	10	−
ランダム赤マナリング	10	−
ピラミッド攻撃	10	−
ランダム青マナリング	10	−

Chap. 7 空中敵データ

DRAG-ON DRAGOON 2 INTERVIEW

『ドラッグオンドラグーン2』インタビュー

安井章／藤坂公彦／
長谷川太郎／柴貴正

独特の世界観を醸し出す『ドラッグオンドラグーン2』。前作より2年足らずで発表されたこの快作は、どのようにして制作されたのだろうか。メインスタッフから伝えられるメッセージの数々は、プレイヤーにとっての『ドラッグオンドラグーン2』の世界を、より深く、そしてその世界をさらに補完するキーワードが随所にちりばめられたものになっている。より多くのキーワードを発見し、今後のプレイに役立てて欲しい。

Photographer／中筋純
Interview Text By　Kumiko Wakamatsu



洗練され、遊びやすさとわかりやすさを重視した『DOD2』の基本コンセプトとは？

―― 前作の『ドラッグオンドラグーン』（以下『1』）の発売が2003年の9月11日でしたが、続編の企画はどのタイミングで動き出したのですか？

柴（以下敬称略）　それが意外に早くて、実は前作『1』の発売後すぐなんです。会社に『ドラッグオンドラグーン2』（以下『2』）の制作の承認をもらったのは9月15日くらいだと思います。

―― かなり早い展開ですね。

柴　そうですね。「1」で参加してもらったスタッフへは9月よりも前の段階で話はしていました。もともと、「2」を作るつもりでしたし、「1」でわからなかったことを絶対にフォローしなきゃいけないなと思っていました。

長谷川　ある人の机に企画書らしきものを発見して「2」のものっぽいなって、こそこそ喜んでいました(笑)。

柴　CGディレクターの関さんにも早い段階でお話ししてましたし。「1」の打ち上げのパーティで口説いたんです。

―― 今回も「1」と同じスタッフィングですか？

柴　今回、前作でディレクションをお願いした横尾さんには別の形で参加していただき、その他のスタッフはそのままのメンバーです。「1」はある意味ユーザーに世界を提起するという、いわば少し「突き放した」作品だったので、わかりづらかった部分を「2」の中でしっかりと消化しないとダメだね、と話し合って作っていきました。

―― ゲームシステムに関しては前作以上にスピード感のあるパフォーマンスになっていますね。



安井 章
Akira Yasui
■株式会社cavia、『ドラッグオンドラグーン2』ディレクター。前作『1』ではチーフデザイナーとして活躍。『ガンサバイバー4 バイオハザード ヒーローズ ネバーダイ』などでCGデザインを担当。

柴　前作は、敵をいかにリアルに斬るかというコンセプトの元に製作していました。でも今回は、今のトレンドのゲームがどういうテンポ感があるのかな？　というところに特に注意を置きましたね。
安井　例えば、流行っている面白いゲームのスピード感やイベントを盛り上げていく手法とか、そういう部分を検証して、それをこのシリーズのテイストに変換して取り入れてみたりしました。
―― 前作に比べ、物語の伝え方、アクション部分の操作感など、様々な部分がわかりやすくなったと感じましたが。
安井　常に課題として、「わかりやすく」をテーマにして制作しました。特に、コンビネーションのボタン操作であったり、最初のチュートリアルをしっかりすることだったり、マップに関してもユーザーがいかにストレスを感じないようにプレイできるかということに、細心の注意を払いました。
柴　確かにそれはずーっと言い続けていましたね。かといって内容を簡単にしたわけじゃなくて、バランス調整をきちんとしているので、『ドラッグ』らしい難しさはしっかり残してありますよ。
安井　そうですよね。空中戦に関しても前作よりもスピードアップするようにしました。でも、スピードが上がることによって操作しづらくなる点をどう克服するかが課題だったんです。
柴　そうそう。そういうところも踏まえて、とにかくゲームとして"面白く"というキーワードが大前提だったので、そこは苦労した部分ですよね。『ドラッグ』って特に、前作のユーザーなどからダークな世界とか言われていますけど、先ほども話した通り、前作は割とユーザーを突き放しているゲームだったと思うんです。でもこれは、突き放すことが開発者のコンセプトでもあったんですよ。だから今回の世界のコンセプトは、ダークなんだけれど内容はわかりやすくするというものだったんです。そういう考えからイベントの内容やその伝え方は、できるだけたくさんの言葉を使って、わかりやすく伝えたかったんです。その結果、前作に比べ雰囲気が軽くなってしまったという意見も聞かれます。でも、初めてプレイするユーザーにとってはとても親切な作りになっていると思うんですよね。
―― 新システム「ドラゴン・オーバー・ドライブ」はどのような経緯で導入されたのですか？
柴　「1」をプレイしたユーザーからのアンケートハガキなどで、「ドラゴンで直接アタックしたい」というコメントが結構な数があって、じゃあどうしようかって考えた末に生まれたシステムなんですよ。せっかくのユーザーからの声には応えたかったですしね（笑）。さらに、ドラゴンを色々な角度から見てもらえるようにも工夫してみましたよ。

18年後という時代設定がなされた『DOD2』世界のキーワード

―― 今回は「18年後」というキーワードや、前作で登場したキャラクターが再登場するなど、様々な仕掛けがふんだんに盛り込まれていますね。
安井　「2」は前作の正当な続編にしようという考えが当初からありました。ですから「18年後」というのは、前のキャラクターが登場して違和感がなく、さらに新しいキャラクターが登場しても違和感のないような年代を狙って引っ張ってきた時代設定です。「1」の終わりの時代に産まれて、前の世界を知らない主人公がいてもおかしくないような年代にしなくてはなりませんから。それから、そもそもマナを使いたいという考えもあって、マナが使えるのはどのくらいの歳かって考えた時に、彼女が成長



柴 貴正
Takamasa Shiba
■株式会社スクウェア・エニックス／『ドラッグオンドラグーン』シリーズ総合プロデューサー。企画の骨組みはもちろん、今作品はプロモーション部分までもプロデュースしている。

今回の世界のコンセプトは、ダークなんだけれど内容はわかりやすくするというものだったんです。（柴）

して大人になってちょうどいいくらいの時代がいいだろうと思ったのも事実ですけどね。

―― ヒロインがマナというのは企画段階で決定していたのですか？

柴　いやいや、企画の段階では、マナかアンヘルのどちらかをヒロインにしたくて、どういうヒロインにしようかなと考えていたんです。それなら、お姉さんキャラだろうなって。僕は「銀河鉄道999」のメーテルが作りたいという想いがあったんです。マナかアンヘルに諭されつつ主人公が育っていって、最終的には成長して追い抜くというのがやりたかったんですよね。

安井　その他にも、アンヘルが人間の子供に転生して、そのアンヘルを育てていくというアイデアもあったんですが、前作と同じシステムにしたかったし、方向性などを考えて結果的に今回の形になったんです。

―― 続編ということで、ストーリー的にはどのような配慮をされたんでしょうか。

柴　今回は前作のAエンディングから続いている話に当たります。その他のエンディングからだと物語が成立しませんし、前作をプレイしてAエンディングを見たユーザーが一番多いとも思ったので。その他のエンディングだとアンヘルとカイムが出せなくなってしまうし……。とはいえ、前回のBエンディングもちょっと絡んでいたりもするんですけどね。

――「2」に込めたキーワードは？

柴　僕の開発コンセプトは「1」の「補完」なんですけどね(笑)。

安井　僕はいろんな意味で「超えていく」というのがキーワードになっていると思います。ノウェがレグナを超えていくこと、マナは自分の過去を乗り越えていくというのもありますし、僕の中ではこれがキーワードだったと考えています。

柴　「1」は世界を「封印」する話。今回はその「封印」を「破壊」するというのがメインのお話ですね。

―― キーワードに「愛」というテーマも感じられたのですが？

安井　そうですね。「愛」というテーマは、前作同様、この作品においては欠かせないテーマだと思うので。だったらどんな「愛」かといったら……親子愛だったり、兄弟愛だったり、幼なじみに対する愛だったり……と、色々な「愛」をかなり意識してみました。あと、愛と相反する「愛憎」の「憎しみ」の部分も同じように表現したいというのもありました。

柴　そうですね。キャラクターが衝動的に動くものというのはやはり「恋愛」が一番大きいと思いますからね。



藤坂公彦
Kimihiko Fujisaka
■株式会社cavia/デザイナー。前作に引続き、登場キャラクターのデザイン担当。その他、ゲーム内のムービー設定にも携わる。またゲームのキャラを中心としたイメージイラストのほとんどが藤坂氏の作品。

個性豊かな登場キャラクター誕生秘話

―― 主人公をはじめ、個性的な登場キャラクターについてお聞かせください。



柴　ノウェはみんなに嫌われたらいいなって思って作っていた部分があります。正直。

安井　でも、主人公としては理解されにくいところはあるかもしれないですね。

柴　そうですよね。割と、現代風の主人公だと思うんですよ。だから『ドラッグ』の世界に入るとすごく異常な存在だと思うんですね。みんながノウェのことをよく「自分勝手」って言うんですが、まさにその通りだと思います。たぶんノウェが一番悪いやつかもしれません（笑）。まあ、そう思ってほしいって狙いで作っているところもあるんですけど……。

―― ノウェは常に悩んで、答えを探し続ける「苦悩のキャラクター」のように感じましたが……。

柴　ノウェは意志を持たず、ある意味「空っぽ」で、腕っ節が強いだけのキャラクターなんです。レグナに言われたらレグナの言う通りにするし、騎士団に入ったらその動きに合わせて行動して、マナが出てきたらまたマナに付いていって……。

長谷川　実は真人類ですからね（笑）。

柴　そういうノウェの部分をみんなが嫌ってくれるならまさしく狙い通りです（笑）。

―― ノウェが自分からあまり発言しないのは、その「空っぽ」というところからきているんですか？

安井　そうですね。今回の物語でノウェとマナがし

「愛」というテーマは、前作同様、この作品においては欠かせないテーマだと思います。（安井）

ていることは、普通の人から見ると「世界を崩壊させる悪いこと」になってしまうんですよね。本人たちの気持ちとしては、自分たちがやっていることが、世界にとって正しいことなのかわからない、どっちが良くてどっちが悪いことなのかわからない状態なんです。

柴　マナが神側で、ノウェがドラゴン側の代表としてこの世を滅ぼしているという考え方もできます……。だから、両方とも言葉に重みがなかったりするんです。それを「空っぽ」と表現しているんです。

――　ノウェもマナも利用されているだけの存在なんですね。

柴　実はマナも「空っぽ」なんですよ。空っぽな主人公二人ってどうなんだろうね（笑）。

安井　そんな二人が一緒に行動しているっていうのも異常ですよね（笑）。

――　逆にノウェとマナ以外のキャラクターが魅力的に見えてくるというか……。

柴　そうなんですよね。ザンポであったり、ハンチだったりユーリックであったり……魅力的ですよね。僕たちも好きだし。ジスモアとかすごくいいし。わかりやすいじゃないですか、欲望に対して忠実で。

登場キャラクターたちの個性的なビジュアルについて

――　それぞれのキャラクターのビジュアルとしてどのようなオーダーをされたんですか？

安井　各キャラクターの特徴や性格などを藤坂さんに見せて、話し合いをしながら、自由に描いてもらった感じですね。

藤坂　ボスっぽい感じの連隊長的な人で、悪者軍団がいた方がいいとか、オローとかだと、いいやつもいた方がいいのかな～みたいな。まずは、かいつまんだところから簡単にラフを上げてみて、実際にもう少し話を進めながら、もう少し整理した方がいいよねと、そんなやり取りの中で色々細かく決めていきました。

――　ハンチのビジュアルはすごく可哀想な感じですよね。

藤坂　その辺はやっぱりドラッグらしさなんだと思うんですけどね。柴さんのＯＫとかがなかったらできなかったろうし……。ちなみに、ハンチがいつも濡れているっていう設定は長谷川さんのアイデアです（笑）。

柴　そうやってデザインの間でもキャラ付けをしていってるんです。

――　ハンチが本当は美女という設定ですが。

藤坂　今も造形はかわいらしいんだけど、内面に魅力がないというか。ねじ曲がった性格というか、内面が外に出てきちゃってるんです。

――　ヤハはまるで王子様のようなビジュアルですよね。

柴　かっこいいですよね。でもねカンチガイしちゃってるんですよね。

藤坂　そうですよね。色々考えたんですが、本当に男女にモテる人ってこんなビジュアルですよね。わりと少女漫画の王子様のイメージというか、その辺りをわかりやすくして、最初のラフとほとんど近い感じで、でき上がりました。

――　ザンポのビジュアルはキャストの我修院達也さんとイメージがぴったりですね。

柴　まったくの偶然なのですが、宣伝素材としていただいたお写真がよく似ていて……。キャラクターの方が先にできていたんですよ、本当に（笑）。

――　ユーリックが兜を被っている設定は？

安井　確か、なにか特徴がほしいっていうことで付けたんじゃなかったですかね？

柴　そうそう、最初は決まってなかったんだけど、僕が「兜がいい」ってお願いして付けてもらいました。兜はポップだからいいって。

藤坂　僕は最初、インドとかタイとかの東南アジア系に売ってそうなお面を描いてたんです。

柴　そこはデザインでもめたよね、一番。なんかメロンのヘタみたいなのが頭から生えてるバージョンもあったよね。

藤坂　そうですね。死神と契約してるって話し合っ



長谷川太郎
Taro Hasegawa
■株式会社cavia／デザイナー。前作同様、作品内の全モンスターデザインをはじめ、各契約モンスター、その他の武器デザイン・グラフィックの一部までも担当している。

なるべくふだんと逆に逆にやっていきました。あまり使わない色で塗ってみたり。(長谷川)

ている間に（笑）。死神の頭をしている感じに近いのかな〜って。で、これどう？　みたいな感じで提案しました（笑）。

—— エリスのビジュアル的なイメージについて、設定時に何か意図があったのでしょうか？



安井　ビジュアルというよりも、もともと「幼なじみ」を出したいっていうところから始まっています。ですから親しみが湧くように、とびっきりの美人ではなく、愛嬌のある感じのビジュアルになっています。

—— 契約の代償と紋章についてはどのように決定されたのですか？

安井　代償は、人間としてなくなったら困るものは何だろうかって考えて、「食欲」だったり「性欲」が挙がってきました。「食べられなくなったらいやだよね」とか話しながら拡げて、設定してみたんです。例えばユーリックの代償は「死」なんですが、死ねなかったらどうだろう、普通に死ねることが実は何よりも幸せなんだろうな……と。

柴　今回は、体の一部を代償にはしたくなかったんですよね。前作は目だったり、舌だったりしたのですが、さっきお話したように、今回はふだん生活をしていて、失ってしまったらすごく嫌なものを代償としたかったんです。

藤坂　各キャラの紋章のデザインは、基本的に長谷川さんが描いた契約対象のモンスターを見せてもらって、僕フィルターでイメージして描いています。ヤハだったらどこが？　とか思われちゃうかも知れないんですけど……（笑）。どこに付けるかっていうのもあるので、自分で紋章のシルエットだけ決めて、都合のいい体の部分にポンと置いています。

—— ノウェは紋章を持っていますが、契約者なのでしょうか？

安井　ノウェが生まれた経緯の話になるのですが、実は、骨の棺に入ったイウヴァルトとフリアエが融合して…という設定なんです。それで、イウヴァルトはブラックドラゴンと契約をしていたのですが、その契約の紋章が卵に入ったことによって変質してノウェの紋章となっているんですよね。なので、ノウェ自身が契約者というわけではないんですよ。あの背中に浮き出る紋章は……羽というか身体の器官の一部としてあるんです。



藤坂　内臓とか腕とかと同じなんです。ノウェは人間じゃないんで。あれは真人類の器官なんです。見た目は紋章のようなんですが、紋章ではないんです。

—— ジスモアの契約対象とその代償が、とても謎が多いのですが……。

安井　彼の契約対象は「シェイド」という闇の精霊で、彼の失ったものは人間の体なのです。実は鎧が取れると体が無くて、ガスっぽい物、得体の知れない体に見えるんです。どちらかというと、この人はエゴの強い人間で、自分が自分が、って人で。自分が一番大切ってことが強すぎて、体が代償になってしまったんですね。ジスモアが全身黒いのは、紋章が肌だった部分をすべて覆っているからなんです。ガスのようなものに外側は紋章だけがあり、体の中はないけれど紋章が張り付いているために人型になっているんです。ふだんは何かの皮膚を全身に張り付けてごまかしているんです。だからいつも顔色が悪いんですよ（笑）。

—— 再登場のカイムのビジュアルはどのように決定したのですか？

藤坂　「2」でカイムの年齢は40歳程度なんですが、ビジュアルイメージ的にあまり老けさせてしまうとわからなくなってしまいますので、あまり変えてはいませんね。髪が伸びていて髭が生えているぐらいにとどめました。

—— みなさんは思い入れのあるキャラクターなどはいますか？

柴　全部思い入れはあるんですけど……ジスモアかな？　声優の立木さんがよかった。「あーこのゲームいけるな！」と確信した瞬間が立木さんのボイスが入ってからなんですよ。急にビンビンのボイスがどかーんって入ってきて、こりゃ面白いなと。

安井　好きなキャラクターと言われたら僕もジスモアなんですけど、思い入れのあるキャラクターだとノウェかな……優柔不断なところがあったり、すごく自分に似てるんですよね。

長谷川　全部入れたら……人じゃなくてもいいんですか？　だったらゴブリンポーチャーかな。あのフ



ォーク持ったヤツ。あれは、ゴブリンをもっと出したいってモデリングをしている人が言い出して、じゃあってボールペンでガーってイラストを描いたらいつのまにかもうでき上っていたんですよ（笑）。

藤坂　人間は性格も含めてジスモアが好きなんですけど、特にジスモア第３形態が一番好きです。モンスターはケルピーですね。デザイン的に他にないなっていうところがすごく好きですね。

独自の世界観を作り出す ドラゴンやモンスターのビジュアル

――　長谷川さんの描くドラゴンは不思議なデザインですね。

長谷川　今回はオスっぽいって聞いていたので、男の子の好きなトゲトゲが多いものにしようというのがイメージとして最初にありました。

安井　髭とかは、明治時代の人っぽい感じですよね（笑）。

長谷川　髭は顎の延長線上に付いてることで口が動くと必然的に動いて気持ちいいかなって思って付けました。あと背骨なんですが、いっぱい並んでると、尻尾が動くたびにズレるじゃないですか。見ていて骨格の動きがわかりやすいかなって。

安井　長谷川さんの描くドラゴンは尻尾がかっこいいですよね。多分ゲームで一番見るドラゴンの部分が尻尾っていうのもありますし、前作のアンヘルも尻尾の先がひび割れてそこから炎が出ていたり。彼のドラゴンは尻尾に特徴があってすごく好きなんですよ。



――　契約対象のモンスターはどのように生まれたのでしょうか。

長谷川　一番最初に「ノーム」を描いていたんですけど、これって僕の趣味丸出しなんですよね。ノームは土の精霊という設定があって、宝石を使いたかったので目を宝石にして、後は……つるはしとかを持たせて……ほんと趣味丸出しですね（笑）。しかも一番最初に描いたのがこれでしょ？　まずいかも……ってことで、その後にケルピーを描いたんです。

藤坂　ケルピーかっこいいよね！

長谷川　ケルピーは……ふだんの僕にはない引き出しですね（笑）。

藤坂　長谷川さんがこんなの出してくるんだって驚きがありました。ノームなんかは昔から知ってる長谷川さんのテイスト通りなんで好きですけど。僕が思ってた長谷川さんのイメージで、こんな形の物が出てくることはなかったのでびっくりでした。

長谷川　なるべくふだんと逆に逆にやっていきました。あまり使わない色で塗ってみたり。藤坂さんもあると思うんですけど、やっぱり自分が好きな色ってあると思うんですよ。そうなるとキャラクターがいっぱいいるとどうしても似通ってしまうので、今回は色々やったら評判が良くてよかったです。

――　モンスターをデザインする際に留意してる点などはありますか？

長谷川　描く時に、必ずどこかバカっぽいところを入れるようにしてるんですよ。そうじゃないと、倒した時にあまりリアルだと悲惨な感じになると思うし。「ホブゴブリン」なんかはたくさん登場すると思ったので、オシリの所をあえてお猿さんみたいに

毛をなくしたんですよね。そうすると、こいつが逃げるときにオシリが見えて斬りたくなるじゃないですか（笑）。

―― 武器のビジュアルについては？

藤坂　メインキャラの持つ武器は全部トータルで僕が描いています。他の3割ぐらいが長谷川さんで、あとの7割は前作でも参加してくださった方にご協力いただいています。でも封刃・破天の鳴弦などの封印系は長谷川さんが描いたんだよね。

長谷川　そうです。封印と名の付く武器に関しては僕が描きました。あれは最初色々設定があったんですよ。

安井　女神をモチーフにして描いてほしいと言ったのは覚えてますね。それぞれの武器に１本ずつお宝のようなものを入れていこうと。で、どうしようかって思った時にそれぞれ、槍ならエリスをモチーフにしたものにしようとか、これはアンヘルをモチーフにしたものにしようとか。

藤坂氏の描く『DOD2』の2Dイラストワールド



―― 前作に比べると、２Ｄのイラスト作品の数が多いですね。どれも紅と蒼などの対照的なイメージが目立ちますが？

藤坂　パブリシティ用に用意したものは、タイトルに準じた形になっています。赤と黒の対比だとか、相反するものをモチーフにしてドラッグのイラストらしい感じになっていると思います。バランス的にそれぞれのキャラクターに合った色で描いて、後は紅と黒とか紅と蒼とかで描いています。今回はたくさんイラストを描きましたね。僕は、ゲームの中でわからなかったことや伝えられなかった部分を、イラストで伝えたかったんです。

―― 前作から２年経ちましたが、画風などに変わった点はありますか？

藤坂　上手くなったんじゃない、って言われましたね（笑）。表情とかは、もともとキャラクターが持っている特性みたいなのはありますし、特にキャラなどを意識して描いてはいないですね。前作の方が意識していたかもしれないです。でも女性キャラクターの表情が苦手……というか描くのがイヤですね。

―― えっ？　特にどのキャラクターが苦手なんですか？

藤坂　……ノウェとマナとエリスが苦手です。主役なのに(笑)。

―― 描く時に参考にしたものはあるんですか？

藤坂　イラストを描く時に参考にするのは、実際の人物の動きですね。社内のプランナーに小竹さんという人がいて、彼にポージングをしてもらって携帯で写真をとって参考にしたりすることもありました(笑)。雑誌の切り抜きを参考にしたり、スタッフの皆さんに意見とかアイデアをもらったりしています。

キャラクターの声を熱演する豪華キャスト陣

―― 前作に続き、豪華なボイスキャストの方々が参加されましたね。

柴　企画段階から、俳優さんに出演してもらいたいと思っていました。特に早い段階でROLLYさん、我修院達也さん、原田芳雄さんにはぜひお願いしようと考えていたんです。

――キャラクターのイメージとキャスト陣のイメージがかなり近いですよね。

ゲームの中でわからなかったことや伝えられなかった部分を、イラストで伝えたかったんです。(藤坂)

柴　そうなんですよ！　不思議なことに我修院達也さんやROLLYさんはザンボとヤハのイメージそのままですよね。
藤坂　先ほども話しましたが、キャラクターのデザインが先にでき上がっていたんですよ。ちょっとびっくりしちゃいましたよ。
柴　相武紗季さんは一生懸命頑張ってくれましたよ。最初はなかなか上手くいかなかったけれど、すごく頑張って最後はすっかりエリスになりきってくれました。
―― ヒロインのマナに女優の小雪さんを、主人公・ノウェに勝地涼さんを起用した感想は？
柴　マナは冷静沈着なテンションの低いキャラクターなので、小雪さんの演じてくれたマナはイメージ通りですね。
安井　ノウェ役の勝地涼さんもそういった意味ではイメージ通りですね。
柴　そうですね。ノウェもすごくテンションの低いキャラクターなので難しい役だったと思いますが、よく演じてくれました。でもテンションが低い二人が主人公ってのもどうなのかなって思いますけど(笑)。

『DOD2』を彩る音楽へのこだわり

―― 今回は「音」に関してもかなりこだわりを感じますが。
柴　もともと、今回は音楽を作る上でゲームクリエイターではない人にお願いしたいと思ったのが発端です。誰に作ってもらったらいいものができるのかを考えた中で、素晴らしいポップスを書いている方だったら素晴らしいゲーム音楽を作ってくれるんじゃないかって思ったんです。そんなときに中島美嘉さんの「雪の華」や、w-inds.の曲など、僕がいいなと思う曲のほとんどを書いている作曲家の松本良喜さんの名前が浮かんだんです。それで松本さんの情報を集めようとWebを見ていたら、偶然松本さん本人のメールアドレスを発見して、すぐに「はじめましてー」ってメールを送ったんですよ。そうしたら1時間後くらいに直接電話があって。是非、お話を聞かせてくださいとのことだったので、お会いしたんです。
―― 本作のメインテーマ「ひとり」の制作時のエピソードはありますか？
柴　松本さんにはゲームのことはすべてお話しして曲を作っていただきました。「ひとり」の前作にあたる曲「雪の華」の作詞を担当されたSatomiさんにお願いしたのですが、実は、ゲームの内容をこっそり入れてもらうようにお願いしました。でき上がった歌詞には“ひとり”だったり、“紅”や“黒”といったゲームにも関係するキーワードがちりばめられているんですよ。ですからこの“ひとり”という言葉はノウェのことであったり、カイムのことであったりするんですよ。
―― カイムとアンヘルのシーンで流れたのはすごく感動的でしたよね。
柴　みんなそこで泣いてくれたってコメントがあって、嬉しかった……。狙い通りでしたね(笑)。

『DOD2』をプレイするすべての ユーザーの皆さんへ送るメッセージ

―― 最後に、ユーザーの皆さんへ一言お願いします。
藤坂　2周目、3周目をプレイしないと見ることのできないイベントもあります。そのためにたくさん斬ってプレイし尽くしてください。そういうイベントのイラストを見ていただけたら絵描き冥利に尽きますので!!
長谷川　モンスターの制作にはいろんな人がいろんな形で関わってくれていますので、どんどん敵を追い回して斬って、空でもバンバン撃ち落としてもらえればいいなと思います。敵モンスターの造形や動きを楽しんでください。
安井　「2」ということで、前作で良いところも悪いところも含めて「心残り」だったことを消化して、僕らが「完成」だと思えるところまでできるだけ近付けられたと思います。前作に比べて「面白くなってるな」とか思ってもらえたら、みんなで頑張った甲斐もあるので……ぜひ、最後のエンディングまでプレイしてください！
柴　「1」があっての「2」なんですが、「2」から始めても楽しくプレイできるように作ったつもりです。「2」でやったことっていうのは、前作のゲームとして荒削りな作品をどうやってまとめようかということだったり、ストーリーも暴れまくった分どうやってまとめようかというのを考えていたんですが、ある程度まとまったような気はします。もちろんできなかったこともあるんですが……買っていただいた値段分は十分に遊べる作品にしたつもりです。
　続編があるかないかはわからないですが……個人的にはやりたい気持ちでいっぱいです。みなさんに遊んでいただくことで、次回作の発売も決定するかと思うのでそれまでの間にたくさん「2」を遊んでください。
―― 本日はお忙しい中、皆さんありがとうございました。

2005年6月末日　株式会社キャビアにて

ドラッグオンドラグーン2 ―封印の紅、背徳の黒―

PlayStation 2

完成披露会レポート

6月2日 in お台場

発売を2週間前に控えた6月2日。アクアシティお台場で『ドラッグオンドラグーン2』の完成披露会が実施された。当日参加できなかったファンの皆さんに、特別に当日の様子をレポートする!!

DRAG-ON DRAGOON

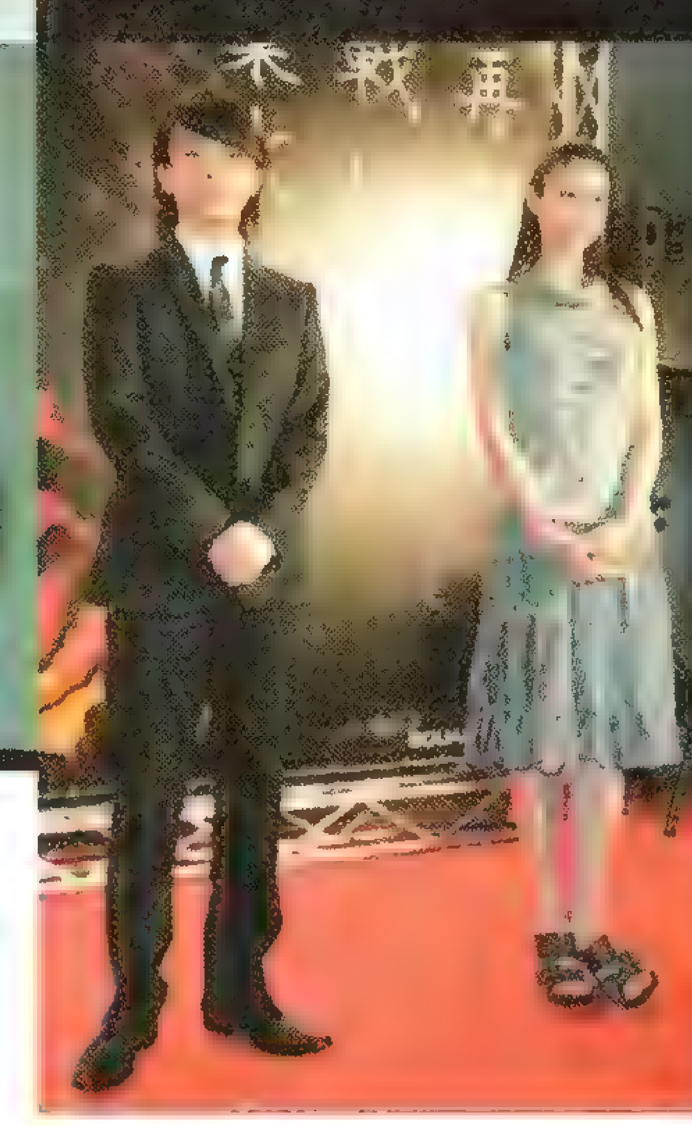




⬅ノウェ役の勝地涼さんやマナ役の小雪さんなど豪華声優陣が多数出席し、会場を沸かせた。



⬆総合プロデューサー柴貴正氏（右）は「色々なジャンルのトップの方たちを集めることで、良い方向に融合すればと思いキャスティングしました」と語る。



豪華キャストが華やかに勢揃い！

6月2日のお台場。当日、あいにくの雨にもかかわらず、披露会には大勢のファンたちが訪れた。

完成披露会では、テーマソングである中島美嘉さんの「ひとり」をバックに、シークレットムービーを上映。10分弱ではあったが映画館のスクリーンに映し出されたドラマチックなストーリーに、ファンはもちろん、集まった取材陣一同も目を奪われた。

披露会には、本作に出演した声優陣も出席。ノウェ役の勝地涼さん、マナ役の小雪さん、エリス役の相武紗季さん、アンヘル／カイム役のピーター／池畑慎之介さん、ザンポ役の我修院達也さんらが出席。残念ながら欠席となったレグナ役の原田芳雄さんは手紙、主題歌を歌う中島美嘉さんはビデオレターでコメントを寄せた。また、開発陣からは、総合プロデュサーの柴貴正氏やディレクターの安井章氏などが訪れ、それぞれの作品への思いを語った

披露会の最後には、本作の最新CMが上映され、その幕を閉じた。





勝地 涼（ノウェ）

「初めての声の仕事で緊張していましたが、ノウェという役になりきって演じられたので、リラックスして仕事ができました」



ピーター/池畑慎之介

（アンヘル／カイム）

「前作と違いほとんどアンヘルの声だったので、唸るような声ばかりでした。いかんせん竜の気持ちまではわからないので、苦労しました（笑）」



小雪（マナ）

「作品の背景がとても細かく描かれていて、やっていてとても興味深かったです。声優の仕事も今回が初めてだったので、楽しかったのと同時に勉強になりました」



相武紗季（エリス）

「演じることは難しかったのですが、エリスが自分の中でも大切な存在になっていましたし、新しい自分を引き出せて良かったです」



我修院達也

（ザンボ）

「ちょっとやり過ぎたかな？と思ってもOKをもらって、とてもやりやすかった」



ドラッグオンドラグーン2 イメージイラスト



ドラッグオンドラグーン2 イメージイラスト



ドラッグオンドラグーン2　カイムとノウェ



ドラッグオンドラグーン2　カイムとアンヘル



ザンポイメージイラスト



ハンチイメージイラスト

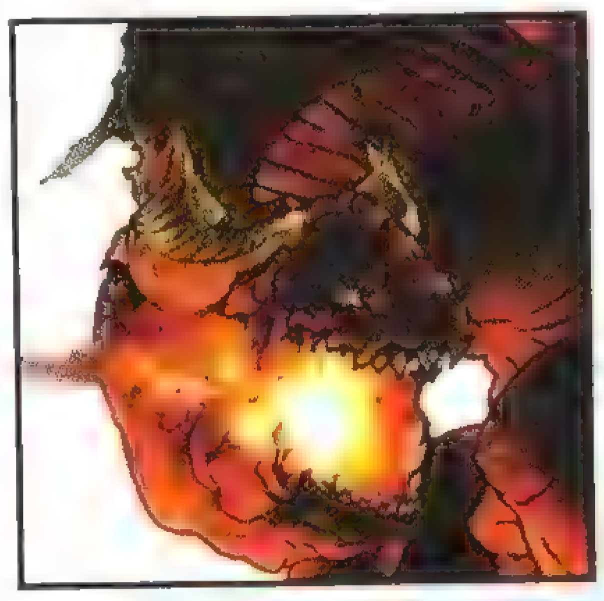


メインキャラクターイメージイラスト

【人名/モンスター名】

アンヘル

前作で主人公カイムと契約し共に戦ったレッドドラゴン。封印の女神を失った世界を、再び封印するためにその身を捧げた。3つの神殿に分散していたその封印の負荷は、ドラゴンといえども相当な苦痛を伴っていた。その苦痛もカイムの存在を感じることで癒され、それを拠り所に封印の女神の役目を果たすことができていた。しかし、神官長ヴェルドレが施した新封印制度により、アンヘルはさらに強い負荷を受け、その存在は5つの鍵によりあらゆる自由を奪われてしまう。見ることも、話すことも、そして彼の存在を感じることもできない漆黒の闇の中に封じこまれる。



イウヴァルト

前作で女神となる前のフリアエの婚約者。カイムとは友人だった。ハープを弾き美しい歌声で歌う優しき青年だったが、とある事件によりブラックドラゴンと契約。その美声を代償に支払うことになる。

イフリート

気炎の直轄区ザンポの契約対象。灼熱の炎の化身。

ヴェルドレ

18年前、レッドドラゴンの好意に甘えて最終封印の儀をほどこす。以後、神官長として世界の復興を支援してきた。再び世界崩壊の危機が訪れることを恐れるあまり、ドラゴンやカイムをはじめ、誰に何の相談もなく封印制度を変えてしまおうともくろむ。3神殿の封印を取りやめ、ドラゴンの負荷を重くし、その負荷によってドラゴンが理性を失っても大事に至らないよう鍵を作った。その最後の仕上げである明命の鍵の任命式で、カイムに襲われ絶命する。新しい封印制度はそのままセエレに引き継がれた。

エリス

封印騎士団、準級騎士。槍術に長け、魔法も使いこなす。貴族の娘に生まれるも、幼い頃に母親により騎士団に預けられる。なぜ預けられたのか、ということを本人は語ろうとしない。当初、彼女の入団は貴族の気まぐれと見られ、幼い女の子に何ができるのかと相手にされなかった。孤立した彼女に手を差しのべ、剣術を指南したのは団長のオローだった。やがて生来の負けん気が功を奏し、めきめきと実力を発揮。騎士団内での重要なポストの最年少就任記録を次々と塗り替えていく。純粋であり、真剣そのものであるがゆえに、封印騎士団の悪なる部分や矛盾には目をつむってしまう節がある。また封印騎士団の行いを絶対真理とし、封印を護るためならば、あらゆることに手を染めることもいとわない。幼なじみのノウェを男性として意識している一方、封印騎士団としての自覚をまるで見せない彼に対し、もどかしい感情を抱いているようだ。



オロー

前封印騎士団団長。ノウェの人間の親代わり。セエレの神託でノウェを発見、保護した人物。ノウェを引き取り、人としての生き方を教え込んだ。純粋な正義感から騎士団に入り、封印を守ろうとした男である。性格は誰のことも憎まず、寛大に受け入れる。その心理の裏には「罪のない人間などいない」という独自の哲学があった。その生き様が多くの部下たちの心を惹き付け、団長という座に据えられた。誰にでも分け隔てなく接していたが、不正を嫌う体質はことごとく、ジスモアとの対立を引き起こす。封印襲撃事件により、その命を落とすが、その影には陰謀があったと噂する声は多い。



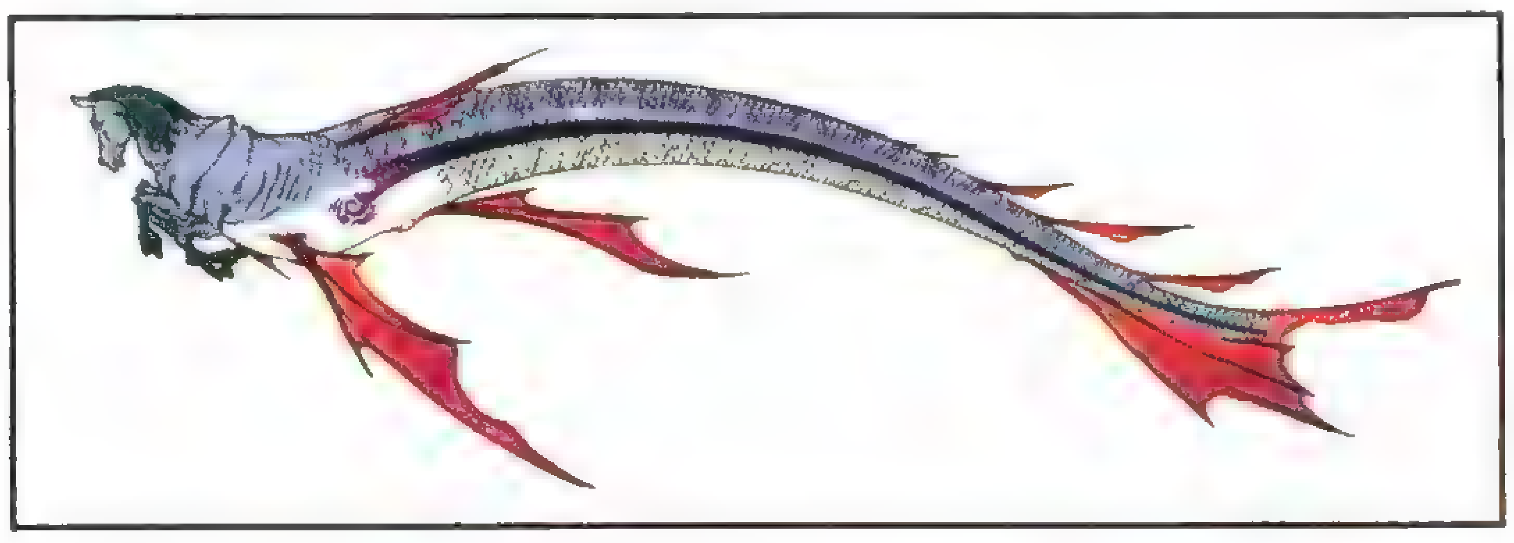
カイム

18年前、帝国が引き起こした世界の危機に、アンヘルと契約を交して、戦いに明け暮れた男。契約の代償として「声」を失っている。レッドドラゴン・アンヘルと離れた後、幼きマナを連れて世界を旅してまわっていた。復讐の心が除々に落ち着きを取り戻したある日、アンヘルからの"声"でヴェルドレの裏切りを知る。それと同時期、連れていたマナに逃げられてしまう（その際に片目をつぶされてしまう）。唯一の拠り所であるアンヘルを救うため、カイムは1人で鍵の場所を捜す旅に出る。



ケルピー

神水の連隊長ハンチの契約対象。馬のような頭を持つが、体は水生生物のように鱗に覆われている。水中の移動はもちろん、赤い2枚の羽根を使い空中を飛ぶこともできる。



ザンポ

気炎の直轄区連隊長。未熟児として生まれたザンポは、契約前は脆弱な体であった。そのため、少しでも強くなろうと「食べる」という行為に異常な執着を持つようになる。家が裕福だったため賄賂で騎士団に入団。しばらくザコ扱いされる日々が続くが、気炎の直轄区の視察に行き、火山の噴火に見舞われた際、一発逆転のチャンスを得る。イフリートと契約したのだ。契約によりザンポは強靭な体と強力な腕力を得る。しかし、契約の代償に「食べる」という行為を支払うことになる。契約後はその能力をジスモアに買われ連隊長に就任する。性格は粗野で稚拙。自分のことしか考えていないようである。



シェイド

封印騎士団団長ジスモアの契約対象。その実体は謎に包まれており、その姿や能力は不明である。

死神（しにがみ）

ユーリックの契約対象。緑色をした霧状の骸骨のような姿をしている。ユーリックが通常の人間でいう死の状態になった時、その姿を現す。

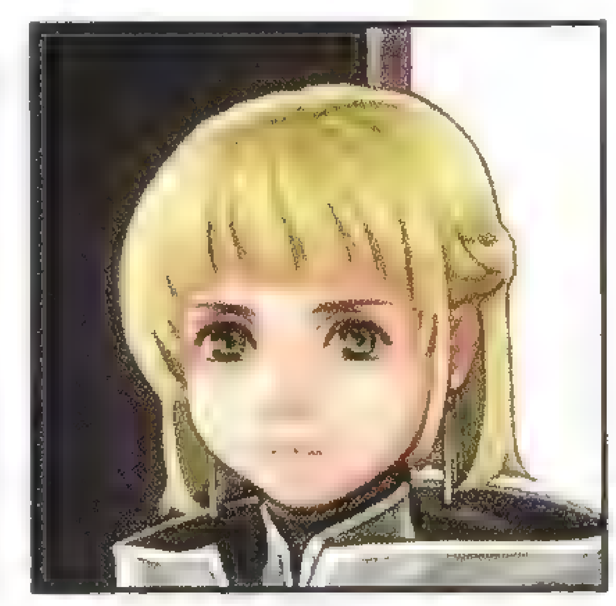
ジスモア

現・封印騎士団長。3年前より騎士団長の座に就く。ジスモアは現在の地位に登りつめるまで、あらゆる汚い手を尽くしてきた。そこまでジスモアを駆り立てたのは、過去にほぼ奴隷に等しい生活を強いられたからだろう。「力こそすべて、強者が弱者を支配できる」という強い信念の下、騎士団で恐怖政治を敷き統制を図っている。その為なら、性格的に問題のあるザンポなど契約者を取り込むこともいとわない。オローが光ならジスモアは影。人徳があり、正義感にあふれていた前団長オローに対して羨望と憎悪を持っていたようである。ジスモア自身にとって人としての尊厳や、人が人であることなどはもはや唾棄すべきことにすぎない。「すべてを手中に収めること」それがジスモア自身の存在理由なのだ。



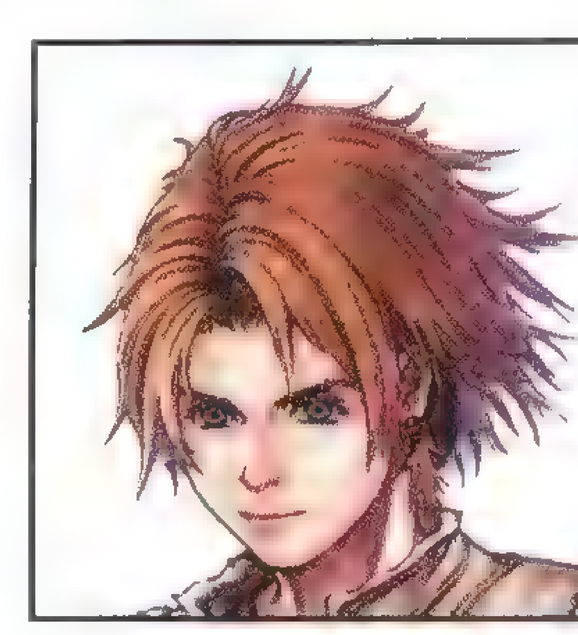
セエレ

封印騎士団を取りまとめ、世界の封印を監視する神官長。見た目が幼いのは、ゴーレムと契約しその代償に、「己の成長する時間」を支払ったためである。18年前、静かな森の宮殿跡で発見、保護されヴェルドレに引き取られた。それ以来、神官居住区で膨大な量の神話や歴史書を研究する日々を送る。3年前の封印襲撃事件によりヴェルドレが死んでからは神官長の座を引き継いでいる。表向きは子供だが、精神的には成長しているようだ。マナとは双子の兄弟にあたる。



ノウェ

蒼竜レグナに育てられ、前封印騎士団長オローを養父に持つ青年。8歳の時に封印騎士団によって発見、保護される。レグナに育てられてきたため、竜語を操ることができる。その特殊な生い立ちのせいで、他の者からは「竜の子」と恐れられているが、神官長セエレからは「救世主」という名で呼ばれている。オローにノウェと同様に育てられたエリスとは幼なじみのような、また兄妹のような関係を築いている。3年前、オローを失った際、騎士団内でノウェをかばう者はエリスだけとなってしまい、つらい立場となってしまう。



ノーム

宝光の直轄区連隊長ヤハの契約対象。子供のように小さな体を持ち、自分の体ほどもある巨大なハンマーを持っている。地中に潜り突然現れて敵を襲う。複数で出現するが、巨大な石巨人を召喚して攻撃



してくることもあることもある。

ハンチ

神水の直轄区連隊長。ケルピーと契約している。幼少の頃は「太陽の微笑み」と呼ばれるほど愛らしい女の子だった。当然誰からも可愛がられ、その恩恵を当然と考えていた。ある日、湖に出かけて船遊びを楽しんでいたところ、嵐が襲い、死と隣り合わせになる。この際、ケルピーに契約を迫られた。契約を受け入れた彼女を待っていたのは今までと全く違う日々。代償に魅力を支払ってしまった彼女に近付く人間はいなくなってしまった。おのずと性格も卑屈になっていき、ますます嫌われる日々。契約者であることを買われ、入団した封印騎士団でも彼女を構う者はいなかった。見えすいたおべっかを使ったところで誰も相手にしてくれない。唯一道具を探していたジスモアに声をかけられ、以後ハンチはジスモアに捨てられないように必死である。新封印制度により、連隊長となった現在でも、誰にでも媚びへつらう態度と、嫌われ具合は何ひとつ変わっていない。

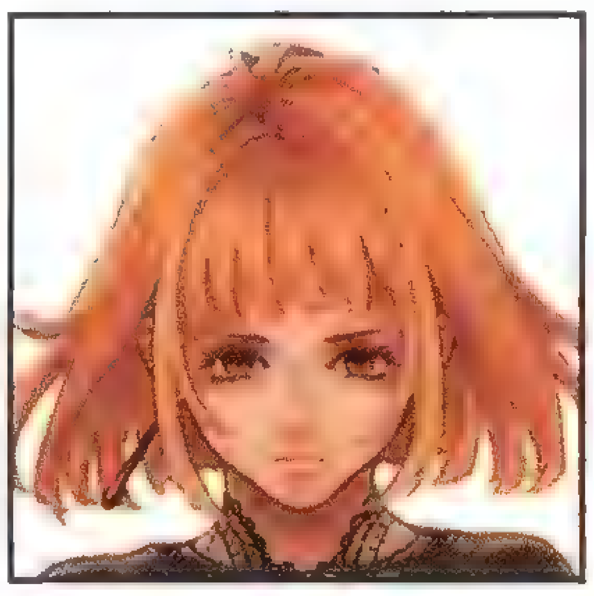


フリアエ

前女神。カイムの妹。18年前にその身を帝国軍に追われ、最終的に囚われてしまう。天使の教会の司教マナが、フリアエの本心を語り出してしまった際、あまりの絶望のため自ら命を絶ってしまう。

マナ

18年前。世界崩壊の危機を引き起こした張本人。かつての天使の教会の司教。母への愛を求め、神に魅入られた少女。現在は直轄区の解放の旅をしている。性格は口数は少なく、常に冷静。どんな困難にも一人で立ち向かっていく強い意志を持つ。封印騎士団の犠牲になっている人々からは聖女と呼ばれ慕われている。もっとも本人は神や奇跡といった類を一切信じておらず、常に冷静に合理的に事態を収拾しようと知識を蓄え、努力を重ねている。世界崩壊をもたらした少女が人々の解放を求めるのは、罪の償いなのだろうか……。



ヤハ

宝光の直轄区連隊長。ノームと契約している。幼少の頃から男性でありながら、女性と見間違うほどの美しさを持っていた。その美貌は生き抜く道具として計画的に使われ、男女問わずあらゆる者を魅了する。そしてその魅力を武器とし、封印騎士団に入団することができた。ある日、宝光発掘の現場に立ち会った際、巨大な宝石を発見する。その妖しいまでの美しさに、生まれて初めて嫉妬を覚え、破壊しようとした時、宝石からノームが現れ契約を懇願する。ヤハは契約者になると、重要なポストに就けることを知っていたので、この申し出を迷うことなく受け入れた。ノームと契約後、その魅力はますます磨かれ、人間達の理性を失わせることすらたやすくなる。しかし、肝心の体は契約の代償として「快感」を受け付けなくなってしまう。現在は、理性を失った人間たちに、恐怖と苦痛の何ものでもない行為を強要される日々を送っている。



ユーリック

死の呪縛に囚われながら生きる仮面の男。過去、封印騎士団に所属し、オローの一番弟子として名を馳せた男。しかし現在は封印騎士団を脱退している。一見明るく適当で、悩みなどないように見える。話の半分以上が冗談めかした言葉で形成され、めったに本音が見えない。一方、ノウェやマナを気遣う兄貴肌な一面もあり、要領よくいざこざを収拾してくれる頼りがいも垣間見せる。3年前、とある事件をきっかけに死神と契約。死ぬことの許されない体となる。本人は誰よりも死を恐れているにも関わらず、何度も死の恐怖を経験しその重荷が影となって彼につき、苦しめる。身体と心に傷を負ったユーリックは、それらの傷を隠すように仮面を被り、さまよい続けている。彼が呪縛より解放される日は来るのだろうか？



レグナ

ノウェを育ててきた保護者。10年前にノウェが発見された時、彼のそばにいたのがレグナである。以後、片時も離れず、ノウェと共に、封印騎士団陣地で居住してる。ノウェ以外の人間に打ち解けることもなく、ドラゴン族ら



しい誇り高き態度を崩さない。しかしノウェともども戦いに繰り出される日々。結果的に人間に使われることを快く思っていない。ノウェとは竜語で会話するが、それ以外の人間にも「声」を飛ばして意思を伝えることが可能。また人語も理解する。

【地名】

赤い記憶（あかいきおく）

マナの記憶。心の中に出きた隙間であり、記憶に刻み付けられたトラウマ。神が寄生する住処でもある。

石の村（いしのむら）

深淵なる大地にある村。気炎の直轄区の管理下に置かれているが、比較的に他の地域に比べて、封印騎士団の圧制は緩やかである。この村には武器職人がおり、隊商との取引きが行われている。

古の墓標（いにしえのぼひょう）

最終封印の崩壊がきっかけで別次元から出現した建造物。外観には古代の天使と神竜との戦いの跡が見られる。神竜族の啓示「種の書」が眠っている。

炎洞塁（えんどうるい）

気炎の直轄区の地下にある洞窟。内部は洞窟を利用した遺跡になっており、数々の仕掛けがある。

気炎の直轄区（きえんのちょっかつく）

気炎の鍵が祀られている地。火山地帯にあることから、常に有毒ガスが立ちこめている。このガスは視界だけではなく、人の命も奪う。

禁断の山脈（きんだんのさんみゃく）

約束の地がある地域。5つの直轄区の中心に位置する。山脈の中心には巨大な火山口があり、そこが約束の地と呼ばれる場所。山脈は霊的なエネルギーに満ちている。この場所は極秘にされており、知る者は神官長とごくわずかの側近だけである。

光城郭（こうじょうかく）

宝光の直轄区にある城砦。砲台を設置し強固な砦として敵を迎え撃つように設計されている。内部は守護者ヤハの幻影により、様々な仕掛けが侵入者を妨害する。

錆の町（さびのまち）

無明の渓谷の地域にある町。細い路地が多く入り組んでおり、迷い込んで襲われる人も多い。最近は賞金稼ぎや、警備と称し町をうろつく騎士団が町を荒らしているようである。

深淵なる大地（しんえんなるだいち）

火山地帯のある未開の原野。ザンポの守護する気炎の直轄区がある。この地の外れには石の村や閉じられた地があるが、人が近付くことは少ない。

神水の直轄区（しんすいのちょっかつく）

神水の鍵が祀られている地。切り立った岸壁が深い谷を形成し、最深部には水城砦と呼ばれるダム状の要塞がある。元は水脈があり豊富な水で潤っていたが、水城砦により枯れ果てた地となってしまった。

神竜の間（しんりゅうのま）

竜の楼閣の中枢。神竜族の意識体が眠っている。次代の神竜を継ぐ者にすべての伝承を伝えるためにのみ存在する。そして、その意義が失われることでその役目を全うする。神竜の意志を継いだ者は、神竜の使徒として再び神へ挑む力が与えられるという。

水城砦（すいじょうとりで）

嘆きの水脈に建造された巨大な砦型建造物。砦の役目の他、水を塞き止める機能を果たす。砦には巨大な砲台が設置されており、近付く者を攻撃する。砦の奥には鍵である聖瓶が祀られている。





砂の村（すなのむら）
嘆きの水脈の地域にある村。この村にマナは頻繁に訪れており、村の人々からの信頼が厚い。仲の良い子供がいたようである。

聖地（せいち）
18年前、連合軍が女神フリアエを護り戦ったとされる場所。赤き竜と声を失った戦士がここで出会ったとも言われている。大戦後、ヴェルドレはこの地を不可侵領域とした。この地にも村があり、果ての僻村と呼ばれている。

大神殿（だいしんでん）
神官長の宮城、かつ封印騎士団の本拠。きらびやかで清楚な外観は、平和の象徴とされている。本来は巨大な寺院だが、本質は騎士団の本拠地として日夜戦闘準備が行われている。内部は複雑に入り組んでおり、最上階には神官長の部屋、地下には牢獄などがある。

黄昏の丘（たそがれのおか）
天時の直轄区がある場所。そそり立つ山岳地帯の厳しさは人々を近付けさせない。この地域には塔の村と呼ばれる村があるが、人はあまり訪れない。

天時塔（てんじどう）
天時の鍵を祀るために造られた塔。複雑な内部構造を持ち、そこには天時塔内部を守護する騎士団精鋭部隊や、時の流れを狂わせる仕掛けがあり、簡単には部外者の侵入を許さない。螺旋階段を昇った最上階には、聖なる砂時計・聖砂漏がある。

天時の直轄区（てんじのちょっかつく）
直轄区の中で最も警備が厳重な場所。上空は強力な砲台、地上は騎士団精鋭部隊が待ち構えている。直轄区の本陣、天時塔にたどり着くには、巨大な扉と砦を守る軍勢と対峙しなければならない。

塔の村（とうのむら）
黄昏の丘にある村。訪れる人も少なく、これといって何もない村。

閉じられた地（とじられたち）
気炎の直轄区からほど近い未開の原野。切り立った岸壁やうっそうと茂った木々が人々の侵入を拒んでいる。しかし、人が近付かないということは絶好の隠れ場所と言えるかもしれない。

嘆きの水脈（なげきのすいみゃく）
神水の直轄区がある地。元は水に恵まれた豊かな土地だったという。近くにある砂の村では作物も耕せなくなり困窮しているという。

果ての僻村（はてのへきそん）
聖地地域にある村。殉教者を補充するために特別に作られた。

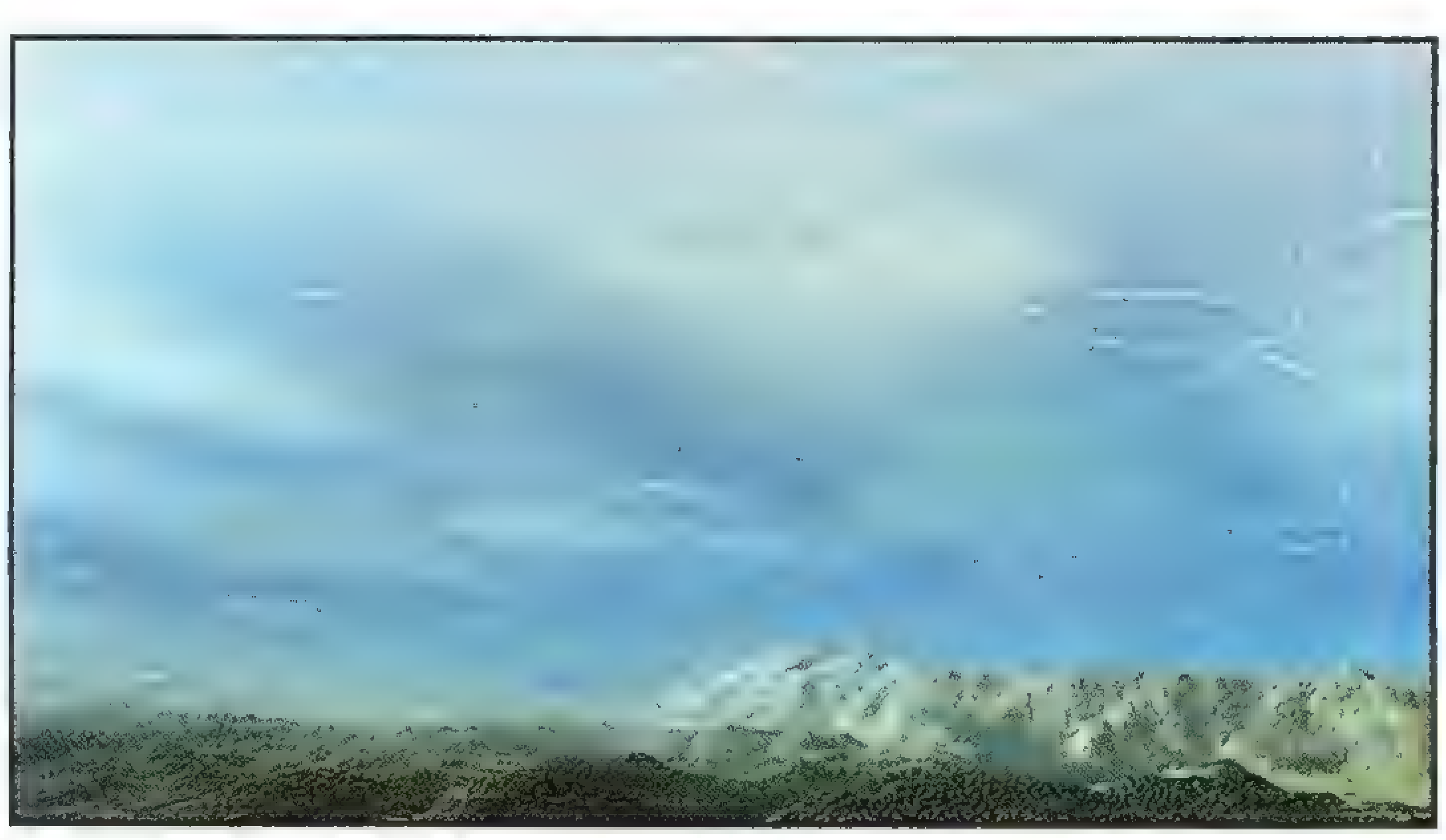
宝光の直轄区（ほうこうのちょっかつく）
宝光の鍵が祀られている地。元は鉱山のあった丘陵地帯。広がる丘陵は見通しが良く、その奥には光城郭がそびえ立っている。帝国軍が使用していた、生物兵器の運用実験もしているらしい。

明命窟（みょうめいくつ）
明命の直轄区の奥にある洞窟。内部には数々の命の仕掛けがあり、最深部へ行くためには命を引き替えにしなければならない。

明命の直轄区（みょうめいのちょっかつく）
明命の鍵が祀られている地。本来は緑豊かな地であるが、明命窟の奥より流れ出る気は周囲を不毛の地に変えている。

無明の渓谷（むみょうのけいこく）
この地には宝光の直轄区がある。同地域には錆の町と





呼ばれる大きな町もある。しかし賞金稼ぎなどがうろついており、治安は良くない。

女神の城（めがみのしろ）

元連合軍の砦。アンヘルとカイムが出会った場所。18年前に連合軍が女神フリアエをかくまった場所でもある。現在、封印騎士団によって管理されている。内部は放置され荒れ果てているが、中庭だけは騎士団員を常駐させ、常に警備を行っている。中庭には5本のクサビが打ち込まれており、神官以外の者が近付くことは許されていない。

恵沢の平原（めぐみさわのへいげん）

緑に囲まれた平原。封印騎士団の居城、大神殿がある。大神殿より北東の方角には騎士団が管理する明命の直轄区がある。

約束の地（やくそくのち）

はるか昔、神が降臨したと伝えられている場所。前神官長が発見し、極秘裏に管理されていた。次元の特異点、時空のへその緒、神の力のアクセスポイント。

竜の楼閣（りゅうのろうかく）

古の墓標内部にある神竜族による未知の技術で建てられた建造物。複雑な内部構造となっており、深部へ進むには数々の試練を越えなければならない。そして、神竜族の思念に認められた者のみが、竜の楼閣の中枢、神竜の間へ入ることができる。

忘れられた遺跡（わすれられたいせき）

ノウェの故郷。ノウェは騎士団に発見されるまでここで育った。元は太古の竜族の遺跡であったものらしい。

【用語】

赤き竜（あかきりゅう）

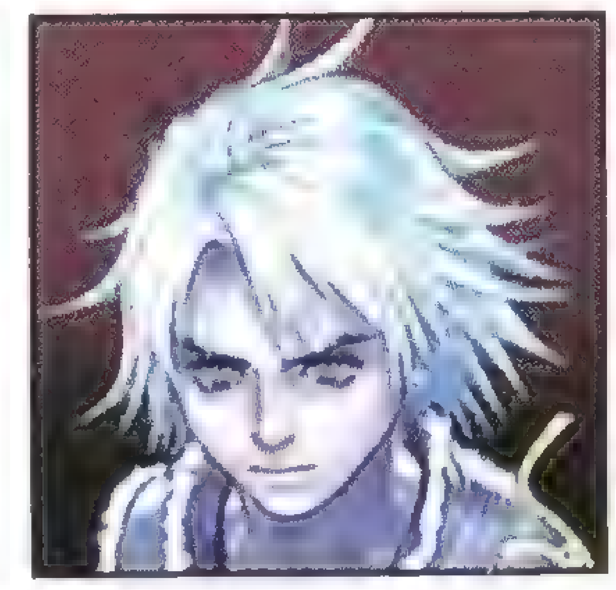
前大戦で「天使の教会」と戦った、レッドドラゴン・アンヘルのこと。ドラゴンは通常名乗る意志を持たない生物のため、アンヘルの名を知る者は少ない。騎士団や一般の人々は、封印の女神として、敬意と畏怖の念を込めて赤き竜と呼んでいる。

殉教者（じゅんきょうしゃ）

信仰のために自分の命を捨てる者のこと。封印騎士団は、封印を護るための犠牲者を殉教者と呼び正当化している。殉教者は主に過去帝国軍だった者や、重罪人などの場合が多いが、何のいわれもない一般市民が殉教者として犠牲になることも少なくない。

真人類（しんじんるい）

覚醒したノウェを、レグナ、神竜族はこう呼ぶ。真人類になると、あらゆる生物を超越した力を得、神や神竜族をも凌駕する力を持つことができる。ノウェは前女神フリアエとイウヴァルトが再生の卵により転生し進化した突然変異生物である。



神竜族（しんりゅうぞく）

精霊の一種。天使と同じく見えない存在。地上とは次元の違うところに、ひそかに存在している。大いなる時間の崩壊で、物質的に姿を現すことになる。

聖花（せいか）

明命の直轄区の鍵。命を吸って華麗に咲く花畑。その花はアネモネと呼ばれる種。生命の源、魂の力である命を封じ込め祀っている。

聖火台（せいかだい）

気炎の直轄区の鍵。聖火が立ち上る台座。生命を育む気の力を封じ込め祀っている。

聖砂漏（せいさろう）

天時の直轄区の鍵。永遠に時を刻む砂時計。大いなる時間の構成要素である時を封じ込め祀っている。

聖壇（せいだん）

神を祀る祭壇。神聖な壇。騎士団では直轄区の鍵を祀る場所を聖壇と呼んでいる。

聖瓶（せいびん）

神水の直轄区の鍵。無限の聖水を湛える水瓶。命を宿す母なる力、生命の源である水を封じ込め祀っている。

聖宝玉（せいほうぎょく）

宝光の直轄区の鍵。聖なる光を封入した宝石。闇を照らす聖なる力である光を封じ込め祀っている。

直轄区（ちょっかつく）

封印の鍵を祀り守護する場所。世界には明命、気炎、神水、宝光、天時の5つの直轄区がある。封印騎士団によ

って管理され、一般の者が侵入することは禁じられている。各直轄区には連隊長が常駐し、管理を任されている。

名もなき存在（なもなきそんざい）
世界がまだ大いなる時間でつなぎとめられていなかった次代、精霊であった天使のこと。

封印の鍵（ふういんのかぎ）
封印の女神を拘束するための力。またはその力を封じこめた物体。鍵を解放するには、鍵そのものを破壊するか、鍵の守護者を殺さなければならない。鍵が解放されると、女神の城にあるクサビが崩壊し、赤き竜が解放される。鍵が壊れると守護者も死ぬ。そのため守護者は命がけで鍵を護らざるを得ない。

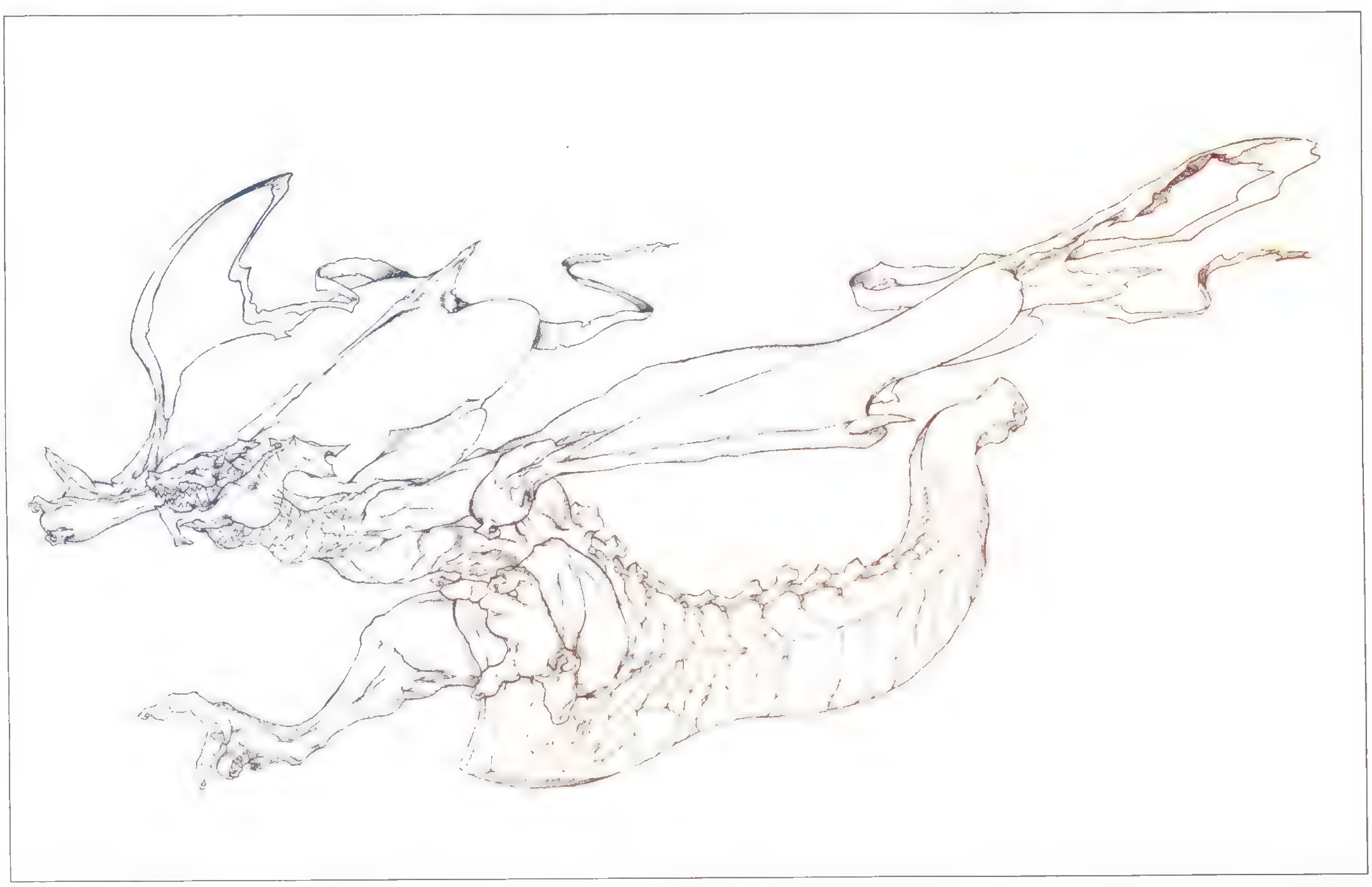
封印騎士団（ふういんきしだん）
女神の封印を守護するために結成された騎士団。強大な軍事力を保持しており、国を超越した組織になっている。封印守護の目的の名の下、事実上、世界統治を行っているといっても過言ではない。母体は旧連合軍だが前大戦後、連合軍は事実上崩壊しており、連合軍の有志という言い方が正しい。

骨の棺（ほねのひつぎ）
再生の卵のことを指す。18年前、世界の崩壊危機が訪れる前までは、封印が解かれると世界に発生する「世界の破壊から人々を守る装置」と言われてきた。実際は封印が解かれると発生する、神が産み落とした生物を進化させる装置。生物が再生の卵に入ると、劇的に進化した生物が誕生する。

竜族（りゅうぞく）
神竜族の子孫であり、天使の使いと成り果てた物質的な姿。たまにドラゴン神族の時代の血の記憶を持ったまま生まれてくるものがいる。彼らはひそかに使徒と呼ばれる。使徒と記憶のないドラゴンは対立し合っている。

【事象】

封印の女神の候補（ふういんのめがみのこうほ）
エリスはレッドドラゴンが最終封印の役を担ったことで、はからずも普通の女として生きる時間が与えられた。封印はレッドドラゴンが担うものの、次の女神となるはずのエリスにも前兆が出ていたようである。その後、神官団に保護されるに至る。信心深い母親は彼女を神官長ヴェルドレに託す。ヴェルドレは保護と監視の意味をこめ、彼女を封印騎士団に入れる。ただし、女神であることは誰にも告げなかった。その事実を知るのはセエレのみである。彼女にとって封印騎士団として封印を守ることは、女神＝封印の役目を担う代償行為なのだ。



love red, ambivalence black
封印の紅、背徳の黒

PROJECT: DRAGONSPHERE

ドラッグオンドラグーン2
公式コンプリートガイド

Planning&Editing	冨澤 勝／鈴木和夫／斎藤和紀／早柏伸哉（株式会社スクウェア・エニックス） 松下貴人／竹部晴信／山崎 聡／池田哲朗／高橋範泰（株式会社不知火プロ）
Writing	植竹貴史／角田 淳／酒奇朋巳／山口和則
Game Analyzer	高澤 潤
Cover Design	島田忠司／門倉徳映（Banana Studio）
Design& Layout Operation	小池記正／沼野井陽子／佐藤秀文／関 静香／外沢文乃／ 徳永卓司／審良公平／四戸秀人／神山洋行（有限会社東海創芸）
Map Graphics	百瀬俊彦／石井孝治（VAC CREATIVE）
Photographer	中筋 純 紫泉 寛（ハンドメイド）
Reviser	青木真理子
Object	林 敏夫（林美術）
Product Management	阿部謙一／飯坂佳裕（株式会社スクウェア・エニックス）
Supervisor	紫 貴正／横山祐樹／門井信樹（株式会社スクウェア・エニックス） 安井 章／藤坂公彦／長谷川太郎（株式会社cavia） 品質管理部　ドラッグ オン ドラグーン2 QAチーム

2005年8月26日　初版第1刷発行

発行人	田口浩司
発行所	株式会社スクウェア・エニックス 〒151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7　新宿文化クイントビル
印刷所	大日本印刷株式会社

まっさらな世界を
共に始めましょう、ノウェ。。。

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00（祝祭日および弊社指定休日を除く）
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00（祝祭日および弊社指定休日を除く）

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問についてはお答えしておりません。
また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によっては
お答えできない場合がございますので、あらかじめご了承下さい。
※通話料はお客様のご負担になります。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ただし、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の内容の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、
著作権者および出版者の権利侵害になります。
定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7575-1516-2　C0076

DRAG-ON DRAGOON2
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

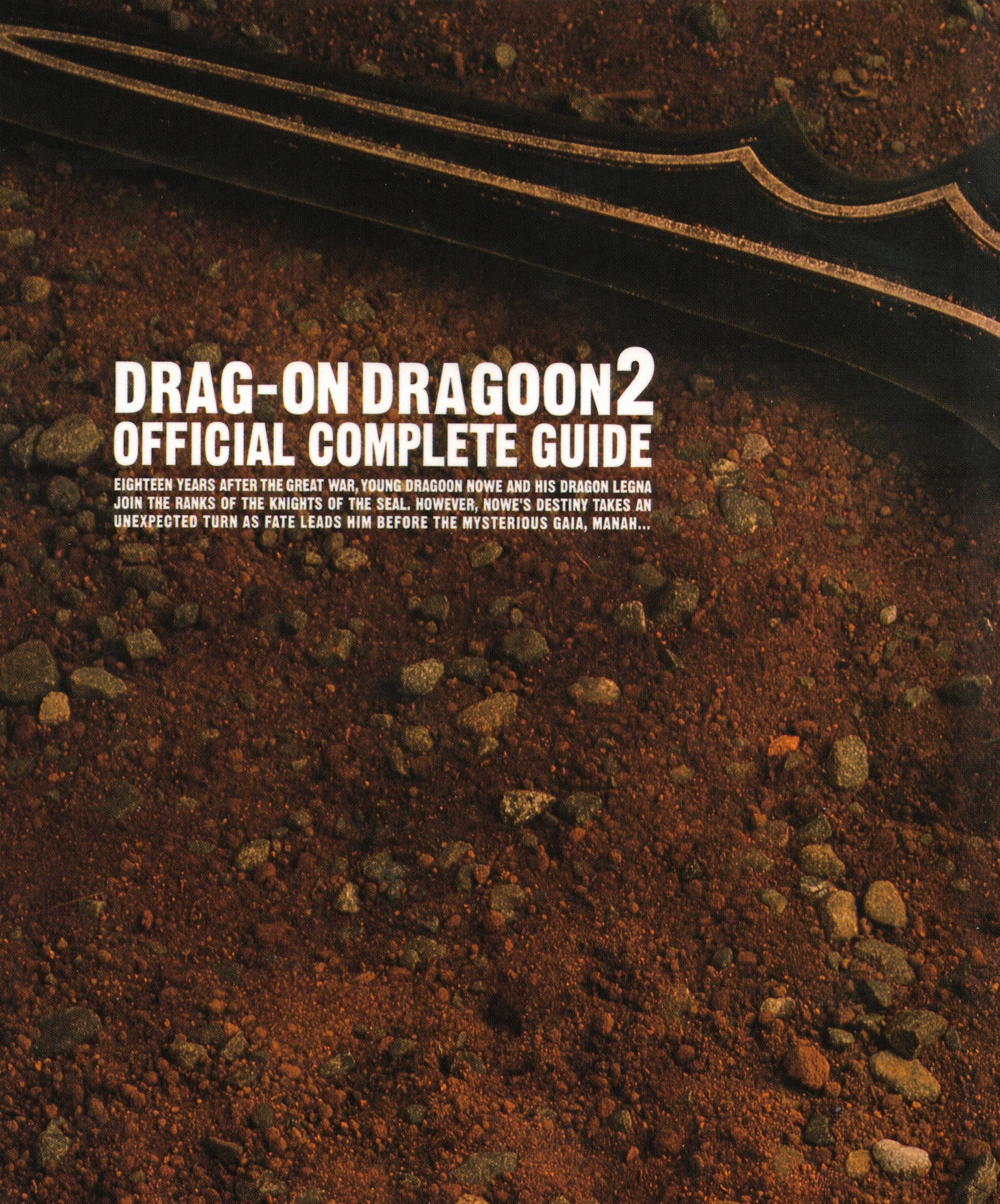
EIGHTEEN YEARS AFTER THE GREAT WAR, YOUNG DRAGOON NOWE AND HIS DRAGON LEGNA JOIN THE RANKS OF THE KNIGHTS OF THE SEAL. HOWEVER, NOWE'S DESTINY TAKES AN UNEXPECTED TURN AS FATE LEADS HIM BEFORE THE MYSTERIOUS GAIA, MANAH...

SQUARE ENIX

PlayStation2
ドラッグオンドラグーン2
公式コンプリートガイド
DRAG-ON DRAGOON2
OFFICIAL COMPLETE GUIDE
SQUARE ENIX

ISBN4-7575-1516-2
C0076 ¥1429E
9784757515161
1920076014291
定価：本体1,429円＋税

SQUARE ENIX



DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE

EIGHTEEN YEARS AFTER THE GREAT WAR, YOUNG DRAGOON NOWE AND HIS DRAGON LEGNA JOIN THE RANKS OF THE KNIGHTS OF THE SEAL. HOWEVER, NOWE'S DESTINY TAKES AN UNEXPECTED TURN AS FATE LEADS HIM BEFORE THE MYSTERIOUS GAIA, MANAH...

PlayStation2

ドラッグオンドラグーン2 公式コンプリートガイド

DRAG-ON DRAGOON2 OFFICIAL COMPLETE GUIDE

SQUARE ENIX